CBI 攻略革命打破一切

2006 7 月号 总第81期 定价8.8RMB

游戏日

2006年7月1日出版
定价8.8元人民币
国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1567/TN
邮发代号62-99

万元大奖期期送 奖XBOX360三台



游戏日·四周年纪念号
狂加！32页

四周年纪念特辑

情侣们的"幸福"生活

大神完全攻略

少年杨加斯与不可思议迷宫

全迷宫制霸攻略

山本和枝作品

出云战记2小说攻略

N3·九十九夜完全攻略

极限研究特别篇

前线任务5 魔界战记2

最终幻想12 战国无双2

一网打尽！

全年订购优惠套餐

优惠套餐1

全年杂志**七八**折优惠，8.8×78%=6.8元/本

杂志平邮邮费1.9元/本

订阅全年邮费（6.8+1.9）×12=**104.4**元

注：平邮无法查询邮件信息，若邮件丢失编辑部不负责赔偿或补寄等相关事宜

优惠套餐2

全年杂志**七八**折优惠，8.8×78%=6.8元/本

杂志平邮邮费1.9元/本　挂号邮费3元/本

订阅全年邮费（6.8+1.9+3）×12=**140.4**元

注：挂号邮寄可确保邮件准确无误的寄到目的地，如果出现邮件丢失的情况，编辑部将负责核查，确认丢失事实，予以补寄

优惠套餐3

全年杂志**七八**折优惠，8.8×78%=6.8元/本

杂志特快专递费用10元/本

订阅全年邮费（6.8+10）×12=201.6元（实汇**200**元即可）

注：特快专递1~3天内可收到，基本可早于当地杂志上市时间拿到，特快专递可在网上实时查询邮件信息，如出现邮件丢失，编辑部负责以特快方式补寄

单期邮购方法

平邮邮购单期杂志免邮费，8.8元/本，如需挂号，另加3元挂号费

特快专递邮购单期杂志优惠价18元/本

如何节约邮费?

如果您能够和朋友一起订购，还可以节省一笔邮费，具体如下：

1.邮局挂号。挂号不是以每本书为单位，只要寄送地址为同一人，则只需支付一笔挂号费。举例说明：您和您的朋友都订购全年杂志，如果把两本杂志一起寄到您手里，则只需要1份挂号的费用，也就是说，两人订购1年杂志可以省下36元挂号费用。

2.特快专递。由于特快专递起运重量为1KG，单本《游戏日》杂志重量小于0.5KG，因此两本杂志以特快专递送到同一地址只需要10元快递费用。如果两人都合伙以特快方式订阅，一年可以节省特快费用120元。

您可以根据自己的实际情况，选择最节约最合适的寄送方法。

《游戏日》淘宝店隆重开业

《游戏日》淘宝店现已开张，欢迎广大读者光临。

淘宝网支持各大银行汇款，方便快捷。《游戏日》淘宝店出售商品全部采用“支付宝”方式，可货到后再确认付款，保证您购物安全。

另外，淘宝店全部杂志售价均低于市场售价！！

请记住地址：

http://shop33523089.taobao.com



邮购服务咨询电话

028-87688333

转533

邮购方法及注意事项

1. 请到附近邮局办理汇款手续
2. 汇款地址为：四川省成都市营门口路民光商厦5层 数字化用户杂志社 邮编：610036
3. 请在汇款单说明栏注明采用何种套餐订阅以及需要订阅的期数
   举例说明：优惠套餐2，订阅2006年2月号至2007年1月号
4. 请给编辑部一个确实可用的联系方法（电话、电子邮件、qq）
   举例说明：可以写在汇款单上，也可以写在游戏日调查表上，还可以致电编辑部说明
5. 选择以特快专递形式寄送的读者，请务必提供一个可联系的电话号码（最好为手机），并保证在特快专递寄送期间可通过这个号码联系到本人。由于特快专递在递送之前会电话联系本人，如果由于电话无法联系本人而造成的投递失败，编辑部概不负责补寄等相关事宜。
6. 汇款单填写地址请务必按照上面的地址填写（特别是收款人务必填写数字化用户杂志社，不能写游戏日），非标准格式地址将视为无效汇款单（60天后邮局退回）。
7. 本邮购广告内容只为《游戏日》杂志月刊，其它增刊、豪华版及附属产品不计算在内。
8. 跨年邮购的读者（比如邮购2006年6月号至2007年5月号），如果出现杂志涨价的情况，编辑部将联系本人商议调整方案。

7 游戏日

2006 年 7 月号上 总第 81 期

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面：KY



卷首特辑 游戏日四周年特别企画

情侣们的“幸福”生活 2

强档攻略

大神完全攻略 16

少年杨加斯与不可思议的迷宫制霸攻略 44

Izumo2 小说攻略 57

尽在掌握

实况足球 10 72

360 地带

九十九夜完全攻略 78

非主流

fei·走，看球去！ 82

Aice·Boy Meets Girl 84

牛蛙的夜魔殿 88

梵天·E3 梦幻游记 90

星辰·ATX 小队传奇 94

才语游言

闲言碎语 100

才语邮局 101

金酸莓奖 106

画师访谈 107

编辑部的故事 108

火星图库 109

地狱调研日记 110

卷尾特辑 极限研究特别版

前线任务 5 114

魔界战记 2 117

最终幻想 12 118

战国无双 2 全关卡事件一览 124

声明

《游戏日》2006 年 6 月号中刊登的《ACE2》攻略部分内容经查实为从网上抄袭，《游戏日》编辑部因为核查疏漏导致该文章被刊登在杂志上，在这里要向所有读者道歉。另外，对于本文作者杨某，编辑部决定停发该文章稿费，并且绝不再采用其任何稿件。希望所有作者引以为戒，同时也请广大读者继续监督和支持我们的工作。

不知不觉间，游戏日也已经陪伴大家渡过了 4 年的日子。想想也该给大家带来一点新的变化了，除了内容之外，封面也是一个要改变的地方。封面图片自然还是要坚持原创要素，而“游戏日”这个名字似乎也可以换个样子。从下期开始，《游戏日》的外表将逐渐有一些变化，本期的封底就差不多是下期游戏日的样子了（虽然图片和 LOGO 肯定不同），大家如果有什么好的建议或设计也欢迎告诉我们。

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真（028）87646606
编辑电话（028）87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑牛泊
主编许海龙
执行主编周博
责任编辑付晓飞
编辑任超 王梁宇 李一凡
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman（美国）
美术总监薛霜
美术编辑梁镭耀、陈颖
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 5100004001007

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务（028）87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦 532 室
邮编 610036
定价人民币 8.8 元
印刷单位 CBI 印刷厂
刊期半月刊
出版日期 7 月 1 日

游戏日四周年专题



情侣们的幸福生活

又是一年了。同志们,我们轰轰烈烈搞三周年纪念特辑的那一幕仿佛就在昨天,而转瞬之间,居然又到了四周年纪念日,你们有什么感受?难道不觉得青春苦短吗!人生啊那就是天边的浮云呀!趁着大家还有精力娱乐……多买两本我们的书吧!

哀叹年轻一去不返的时间段到此结束,现在正式进入四周年回顾时间。进行这次专题策划的时候,众人陷入了短暂的茫然——因为虽然打着"4 年"的幌子,但由于去年才做过一次周年回顾,所以我们能掏出来的东西,也就只有这一年而已。

"这一年我们到底有什么猛料?"DRAGON 皱着眉头问众人的时候,办公室里的气氛很快由茫然变成了恐慌。不管怎么看,一年里大家貌似都在做着理所应当的工作,并没有诸如"推动中国游戏事业迈进一大步"、"开创游戏书刊新纪元"之类的丰功伟绩,至于深夜加班这种小事简直已经如吃饭一般平常,自己都觉得拿出来说有点不好意思……

在恐慌了少许时间后,大家再次成功的自行扭转了气氛(逃避现实是我们共同的优点):"什么三周年四周年,主要不就是让读者看个乐嘛,又不是给自己写传记!……本次四周年,以娱乐为主!顺便去抓作者!我们不说现实!"

"你们的现实这么难以启齿吗?"从被窝里被拽起来的作者们抱怨着,"这次要受害的是哪部作品?"

"哪部作品嘛……"编辑们扭头看着窗外正欢度五一黄金周的熙熙攘攘人群,眼里爆着刻毒的光芒,"很多作品……"

大部分以"壮阔冒险"为题材的游戏,最后都会出现一个大团圆式的结尾,简单的说,就是"王子和公主从此生活在一起",也算是给玩家一个交待。但是,你们怎么可能幸福?所有人都会犯的一个毛病就是喜欢把一瞬间的幸福当做永恒,全然忘记时间长河是永不停止的流逝的!谁知道这些金童玉女的组合是一时兴起还是天作之合?性格、种族、生活背景等等,随便一项都可以成为日后的不稳定因素!多少人都是可以共患难不能同富贵的!现在,就让我们来把残酷的现实揭开给你们看吧!

本次荼毒各作品的罪恶 STAFF

FF12——文:aice 漫画:橘
FF8——文:梵天
FF7——文:多拉○梦 漫画:龙
FF10——文:fei 漫画:esc
电车男——文:aice 漫画:崖小暖
樱战——文:雀翎 漫画:SD
心跳回忆——文:星辰 漫画:lilithbird
圣斗士星矢——文:星辰 漫画:令狐小布
EVA——文:aice 漫画:youko
人与精灵——文:fei 漫画:令狐小布
高达 seed——文:星辰
KOF——文:牛蛙
GTO——文:aice
恶魔城之月下夜想曲——文:DRAGON 漫画:令狐小布
生化危机——文:梵天
MARIO——文:多拉○梦 漫画:锄头
美国电视剧系列——文:DRAGON
最终挑战模式——文:梵天

FF12

故事发生在战争结束四年后……阿雪继承达尔马斯卡王国王位、并在阿鲁凯迪亚帝国的承认和支持下，经济迅速发展，人民安居乐业，全国上下一片繁荣景象。

和平常一样的清晨，阿雪看了一下今天的行程表，离最早的事务还有两个小时。趁这个时间考虑一下那件事吧，阿雪一边想着，从盒子里取出一枚戒指，这枚戒指当年拉斯纳戴过，后来交给巴鲁弗里亚作为抵押，战争结束后又通过梵送了回来。阿雪把戒指拿在手里，走到撒满阳光的阳台，戒指在阳光的照耀下闪闪发光。阳台旁边的小花园里，阿雪亲手种的黄瓜正茁壮生长着。



自从战后和大家分别以来，阿雪就一直有个想法，但因为国事繁忙，只好暂时放到一边。如今国家已步入正轨，是该考虑一下自己的终身大事了。

在当年一起战斗的同伴中，三位男士都满帅气的，巴休无疑最有男子气概，每次战斗都挥着大斧冲在最前面，他每一次有力的挥动都深深地映在内心深处，阿雪永远也忘不了那汗水湿透的衣服紧贴在肌肉上凸显的男性美。可惜巴休非要追着那小正太去帝国当裁判了。想要他嘛，也不是不可能，现在都当女王了，和帝国关系又这么好，要他一个裁判应该不是什么大问题吧。

巴鲁弗里亚最有绅士风度，一举一动都散发着高雅的气息，可惜他有弗兰了。听说薇拉族人寿命挺长的，弗兰怎么也有个百来岁了吧？她们的壮年期好长啊，想那巴鲁弗里亚也快30了，恐怕已经招架不住了吧。而自己青春美貌，又是女王，要横刀夺爱也不是什么难事……

梵是最年轻的一位，想当初在漫长的旅途中已经有几次和他擦出火花，在加利夫村里，和他一起看了整晚的星星，可是那小伙子实在太迟钝了，好几次暗送秋波他都没看出来。如今他正和潘纳萝一起过着快乐的日子吧……以他的性格，恐怕这几年来也没什么进展，到时侯动用女王的特权，把他招进宫来……

不知怎么越想越有气，一个个都过得快活自在，自己却每天忙得晕头转向不可开交。说起来自从六年前的婚礼那晚之后，就是一片空白。六年啊！这对20多岁的年轻女性来说是多么残酷的一件事，太残酷了！不行，不能再这么下去了，趁着最近政局稳定，有点空闲时间，一定要把这件事办了！阿雪看着花园里亲手种的黄瓜，握紧手里的戒指，更加坚定了为自己招个男宠的决心。

而另一方面，阿鲁凯迪亚帝国的首都阿鲁凯迪斯，话说当初年幼的皇帝拉萨现在已经长得英俊潇洒，一表人材，他现在正坐在美丽的后庭花园享受清晨的日光。

这时巴休身着重铠从拉萨身后出现，“哎，热死了！



我说拉萨，这盔甲不能改改吗？”巴休把头盔摘下放在桌上，深吸了一口新鲜空气，接着说：“以前在纳巴蒂亚王国，那盔甲多漂亮啊，透气性又好，还可以露出锁骨。”

“所以拉斯纳才会被一箭射中胸口嘛，”拉萨转过头露出一个调皮的微笑，“设计盔甲的人一定是同人女。”

“可是这盔甲也太严实了吧，脸都看不见。”

“这还不是怪你弟弟？”拉萨无可奈何地说道，“当初他为了不让你们发现他的真实身份，特意让父王把盔甲改成现在这样了。”

“原来如此……”这时巴休注意到拉萨正在写着什么，“嗯？你在写信？给谁的？”

拉萨没有回答，拿起信看了一遍，露出满意的笑容。



第二天，当阿雪正准备将三位候选人都招入宫来，举办一个选婿大会的时候，护卫兵送了一封信来，寄信人正是帝国皇帝拉萨。

阿雪打开信封一看，顿时愣住，久久不能动弹。一阵风吹来，信纸飘落地上：“姐姐：为了大陆和平，为了两国的繁荣昌盛，为了生灵不再被涂炭，希望您能嫁到我国来。PS：我国的新要塞巴哈姆特2号威力不错喔。”



aice：“我抗议，为什么会出现这种局面？”

DRAGON：“很简单，因为公主的国家地理位置太重要了，任何一个帝国都不会轻易放弃的！何况现在两国的当权者都还年轻，又是唯一的王室成员，种种利益权衡的结果加起来，那就是一个词——‘政治婚姻’！”

梵天：“我不接受！阿雪怎么可能接受这种婚姻安排！”

星辰：“不接受也得接受，在政治面前没有爱情的选择……而且反正女王几年前也政治过一次了……”

aice：“拉萨不是这种人！”

fei：“人总是要变的，而且他身为皇帝，肯定要首先为帝国考虑——对了，你说他不是这种人，那么给我解释一下为何他当年把素昧平生的潘纳萝养了那么久？”

aice：“……那，那还有罗扎利亚那个……”

星辰：“你说墨镜男？这小子本来就不是掌权派，而且隔得又远，说话顶个P用啊？”

梵天：“王国也还有力量一战的！”

牛蛙：“有种便试试对抗帝国的舰队吧！”

梵天：“巴鲁弗里亚他们会来救的……”

星辰：“快醒醒吧，两个空贼对抗帝国大军？你以为是无双啊……”



FF8

《最终幻想 8》不达目的不则手段的莉诺雅和斯考尔会幸福吗?

莉诺雅和斯考尔两人的爱情是 FF 历史以来最幸福，最完美的，皎洁的月光下一对情人幸福的依偎在一起，这幅画面深深的烙印在玩家的脑海中，那是多么幸福的一对啊！或许到今天很多人还是这样认为，经历了无数磨难恢复了世界和平，有情人终成眷属，若干年后的斯考尔和莉诺雅应该过的很开心吧，这也是大部分人的看法，然而事情并非想大家那样想的那么简单，以莉诺雅的阴险毒辣的性格，一切皆有可能。

首先莉诺雅在学院是出了名的小魔女，在帅哥无数的校园内，她基本可以做到见一个爱一个，以每隔一周换一个的更新速度替代自己身边的男生玩伴，纯洁男生们一个个的拜倒在她的石榴裙下，轻则被骗走财产，重则被搞的萎靡不振，可在情场上百战百胜的小魔女，在两个男人身上摔了跟头，那就是酷哥赛弗(Seifer)和傻小子斯考尔(Squall)，魔女无数次故意在这两个人面前抛媚眼，高傲的赛弗根本就不把她放在眼里，反应迟钝的斯考尔压根就没看到，莉诺雅十分的气愤，一个邪恶的计划就此产生。赛弗和斯考尔其中一人注定要成为她的牺牲品。由于赛弗的种种事故，莉诺雅“两手抓，两手都要硬”的作战方针不得不以斯考尔为作战中心，下边我们来看看 FF8 中，莉诺雅是如何耍手腕将斯考尔入手的。

莉诺雅的《斯考尔入手攻略》

地点	重要人物	事件	结果
舞会	斯考尔	男主角因为不会跳舞而在外边喝闷酒	莉诺雅成功钓到斯考尔

实际情况

这个学校的女生十分惧怕莉诺雅，斯考尔再内向也算是一个帅哥，不可能没有一个女生对他动心，但对斯考尔有好感的女生在权衡莉诺雅的淫威后不得不做出远离她的决定，就这样 FF8 中最经典的舞会片段也顺理成章的发生了。

地点	重要人物	事件	结果
森之猫头鹰基地	希德	斯考尔小组被派往莉诺雅所在的地域	两人之后不得不牢牢的拴在一起

实际情况

单靠对学生的压力只能被动的影响斯考尔的行动，莉诺雅不得已利用对学院高层领导采取诱惑战术，从而达成对斯考尔未来走向的控制，当时决定思考尔行动小组行动的是希德校长，很显然莉诺雅对他采取了某些具体行动。

地点	重要人物	事件	结果
渔人码头	阿威因	为斯考尔准备演奏会	两人成功的第一次约会

实际情况

莉诺雅在冒险的征程中一直找机会策划和斯考尔约会，而且希望利用这次机会一次搞定目标，于是她给本来就好色的阿威因一个眉眼让他在约会地点放了本成人杂志，希望能借此机会和斯考尔过夜，但迟钝的主角故意把书藏了起来，迫使莉诺雅的计划向后推迟。不过此时的斯考尔已经渐渐掉入了莉诺雅的陷井之中。

地点	重要人物	事件	结果
跨海大桥	莉诺雅和斯考尔	莉诺雅昏迷	斯考尔徒步背着莉诺亚走过大桥

实际情况

有人说，这是最终幻想 8 中最感人的地方，为了莉诺雅，不论这个只有徒步才能经过的大桥有多长，不管这个小魔女有多重，他都要一步一步的走到尽头，其实莉诺雅在中途曾经醒来过，为了让眼前的这个男人产生怜悯之情，她继续装睡直到又陷入昏迷，但她的目的达到了。

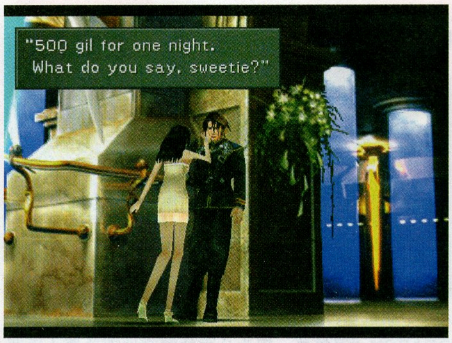
地点	重要人物	事件	结果
Ragnarok 战舰	莉诺雅和斯考尔	两人在太空中缠绵	苟且



实际情况

两人回到驾驶座上后，莉诺雅顺势一下子扑到他怀中，她的理由是喜欢父母把她抱在怀里，这是多么口胡的理由，这次小魔女的主动攻势彻底成功了，在 EYES ON ME 的歌声中，莉诺雅终于搞定了斯考尔。

莉诺雅是个十分有心机的魔女，为了追到自己的猎物可以不择手段，他们两人后来能过上幸福的生活吗？要就要看有没有比斯考尔更帅的男人出现在莉诺雅的面前了。



梵天，Aice：在编辑部中，我们两个没有对莉诺雅有怨念的人啊，FF8 是神作啊！

fei：斯考尔和莉诺雅两个死了最好。



FF7

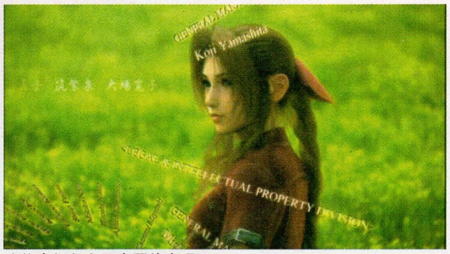
FF7 的世界里一直盘旋着两个影子，从故事的最开始一直绕到最后，给主角们带来了极大的烦恼。其中一个白头发的家伙从火光里屡屡淫笑着抬起头来自不必说，另一个大姐也爱隔三岔五就把自己头发上的珠子往水里丢，几乎要变成“阴魂不散”的同义词了。

对于 FFDC 的主角文森特来说，宝条、萨菲罗斯和露克蕾西亚都不是问题，虽然这青年也有着一颗纤细而脆弱的心，喜欢动不动就躲在棺材里念叨“都是我的错，都是我的错”，还被掺和了卡奥斯细胞改造，但他毕竟没有被杰诺瓦荼毒过，最多是有点狂暴化倾向，不会长期陷入幻觉，更加上活了五十多年，心理承受力比较强，所以最后可以义无反顾牵着小 loli 的手去过逍遥日子。

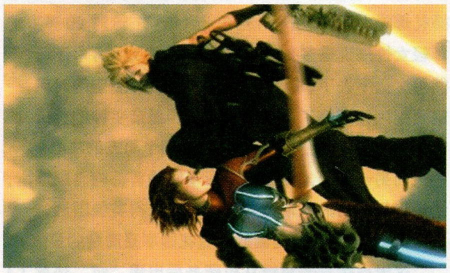
而克劳德的处境就比较尴尬，已经成为生命之泉一部分的爱莉丝在某种意义上就相当于整个星球，虽说与三个别扭小孩思念体的战斗中也曾帮了他一把，在生命之泉的沐浴下好像一切都得到了解决，伤口没有了，病痛没有了，幻觉没有了，克劳德终于能微笑着向过去的两人说再见了——等下，为什么还能看见这两个死人！

幻觉还存在的解释有两个，一是生命之泉其实并未治愈杰诺瓦细胞的影响，好转只是暂时现象；另一个则是……爱莉丝可没有打算放过他：“哼哼，老娘现在就是星球自己，你便逃不出老娘的手心呀！”

当然，我知道这个推断肯定有人反对：“克劳德不是后来快快乐乐的上路了吗？在 DC 里不是还作为强援出现吗！”但是有一点要肯定，克劳德即使再怎么产生幻觉，也是有着相当战斗力的！他出现不代表着没有受到幻觉困扰！而且……AC 结尾他在飙车时，路边出现的是什么东西！DC 里大家都看到他和那个诡异的杀人狂大姐对上了，但是不久后这大姐居然又碰上了文森特！要说文森特比克劳德强出多少恐怕没什么人同意，可文森特都能打败她，而以 FF7 主角克劳德大少爷的实力，竟然能让她几乎毫发无伤的离开？想来想去也只能理解为克劳德的头痛病又犯了……



这位大姐怎么又在野外出现了?!



克劳德会打不过这个小 BOSS?

不管选择哪个可能性都比较悲惨，都意味着幻觉会继续出现，说不定什么时候克劳德眼前一花，又发现自己站在花田里，面前是那个粉红色衣服的大姐呢！“克劳德虎躯一震（众人：你丫累不累？），看着眼前的女子，口里不由自主的喊出了名字：‘爱莉丝……’……”

故事发展到此，我们就必须要记得这场三角关系里还有一个叫做蒂法的女性，这位好不容易才从二号女角撑到一号，又好不容易把男朋友抢回来，好不容易把他的自闭症治好，眼看着以为从此能幸福的生活在一起了，和克劳德正要诉诉衷肠，气氛已经调节得很好的时候，听见对方冒出一句“爱莉丝”的话……这收场就比较难办了……多出几次的话，谁还说他们能“从此幸福生活在一起？”



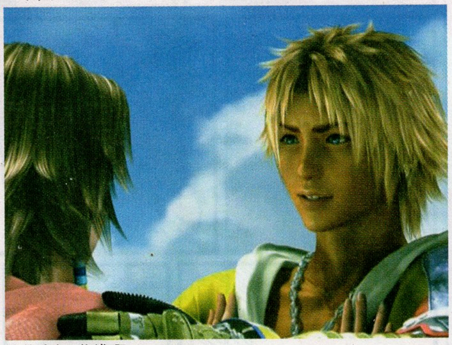
FF10

其实，就像我以前说的，“FFX-2”这种东西就是个为了从大家口袋里抓钱而做出来的游戏。这一点从尤娜同学的变化就可以看出来——当她穿着短裙在舞台上高歌劲舞的时候，有谁还能想起1年前那个穿着和服在水中翩翩起舞的那个小姑娘？（游戏日编辑部的内部解释：“将心比心嘛，不到20岁的女孩子，男朋友没了，拯救世界的使命也放下了，就不许排遣人生寂寞么？”）

在S-E宣布推出续集时便能猜到结局的“不出所料”中，迪达刚从水里钻出来便被尤娜抱了个结实，在这里我们可以看到，迪达那是满脸的茫然啊：我几分钟前还在飞空艇上和这帮人告别呢，怎么转眼之间又见面了？而且……这位小姐你是谁啊，不会是尤娜吧，刚才你不是还一身和服除了脸和手之外哪儿都看不见的嘛…

这种感觉，大概就和“乡下老头第一次进城看见一个老太婆进电梯，门再开时换成一个年轻女郎”一样吧？


瓦卡，你给我解释清楚！那孩子怎么回事！


这位小姐，你谁啊？

不过无论如何，两个人好歹是重新在一起了，那么以后的日子会怎样呢？我们一起来盘点一下。

首先两个人快快乐乐的开始正式恋爱，在幻光河的水里打个滚，在大街上亲个嘴，在死死团的眼神中……（DRAGON：“你这酸溜溜的口气差不多就行了啊！”）作为大人气球星和歌星，这对金童玉女的婚事令所有人都非常羡慕……等一下，这描述好像在什么地方看到过？

……想起来了，1997年我看见电视上说贝克汉姆和维多利亚订婚时也是这个说法……仔细想想，这两个组合还真是很相似，那么按照贝克汉姆和维多利亚组合的发展趋势，迪达和尤娜的感情会怎样发展呢？

贝克汉……不，迪达会参加世界杯，然后因为报复伤人被红牌罚下，尤娜被指责令迪达分心；迪达作为AC米兰的门将……靠，说串了……作为水球队队长会获得三冠王；很快，两人的孩子将会出世，三个孩子的名字是“Kadje”、“Loz”和“Yazoo”（众人：“你非要把FF7AC里那三个别扭孩子扯进来么？”）；迪达身上纹身越来越多；尤娜逐渐淡出演艺圈，但绝不会淡出人们的视线；这两口子会买很大很大的豪宅；最重要的，贝克汉姆曾传出过不少绯闻，而迪达认识的红颜知己也不少……

在这里向大家推荐美国动画《辛普森一家》，这是在美国连续播出数十年的大人气动画，专门以讽刺时事为主，而在贝克汉姆这支“红杏”出墙被揭发的那期《辛普森一家》里，故事角色正在喋喋不休的说“你看小贝两口子怎样怎样”时，电话铃响，接起，大惊：“什么？你说贝克汉姆和他秘书？天哪！！”

于是我们可以心安理得的推测，如果FFX-2的故事能继续发展下去，或许几年后我们也会看到某个角色拿起话筒：“什么？你说迪达和他秘书？……天哪！！”



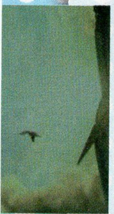


电车男

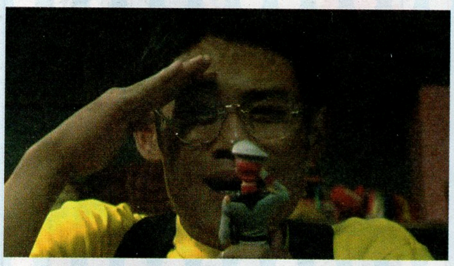
要说《电车男》,首先得解释一下什么是OTAKU,而要解释什么是OTAKU,得先解释一下什么是ACG。

ACG是Animation(动画)、Comic(漫画)、Game(游戏)三个单词的缩写。随着日本娱乐产业的迅猛发展,近20年来动漫游一体化的趋势越来越明显,这三者之间是互相依存,互相推动的关系,当然这一切都是在商业利益的推动下发生的。而OTAKU就是ACG的最大消费者。最近几年除了动漫游,厂商在其他相关领域也大力发展,比如小说、CD、手办等……目的当然是为了最大限度地榨干OTAKU们的腰包,而OTAKU们也乐在其中,不但不会怨恨厂商,还像敬神一样顶礼膜拜。这里举一个最常见的模式:首先是一部漫画的推出,接着动画化,再接着游戏化。其间发售各种人物手办模型、动画或游戏音乐CD、DRAMA CD、各种FAN BOOK、根据剧情改编的小说……还有带有相关人物图案的海报、日历、垫板、闹钟……

而OTAKU,就是对ACG中的某个作品或者大量作品有着狂热喜好,除了了解该作品的一切讯息,进而大量收集相关的商品和资料,并沉醉于其中不能自拔。虽然各自的领域不同,但OTAKU们有个共同的特徵,就是封闭于自我的世界里,不愿意主动接触他人。他们时常把自己关在屋里摆弄自己喜欢的东西,不爱出门,所以被成为"御宅族","御宅"在日语里的发音就是O-TAKU,他还有个中文名叫"家里蹲"。



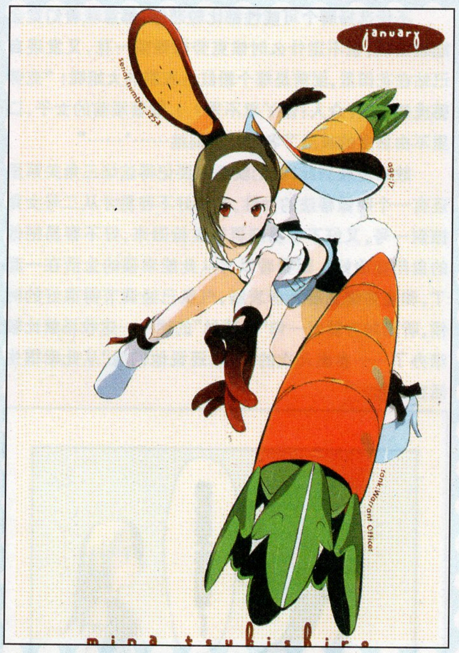
《电车男》的主角山田刚司就是这么一个OTAKU,他的家里堆满了大大小小的手办和模型,他每天定时收看喜欢的动画节目,他排了一天一夜的长队买了月面兔兵器米娜的手办,他和同是OTAKU的朋友出入于女仆咖啡厅……



相反女主角青山沙织(爱玛仕)是著名外企的高级白领,从小在国外长大,精通外语,经常出席高级晚会,总之和山田是处在完全不同世界的人。就这样的两个人,在经过一系列的机缘巧合、暗中安排之后终于走到了一起。先不说这种事出现几率有多小,但实际上的确发生了,而且还是真人真事。但我们冷静下来之后,不得不怀疑他们是否能够永远在一起。这两个人的性格实在是差太多了……就算山田如何诚恳老实……青山如何温柔宽怀……哎不说了,让我们来假设一下他们在一起后会出现的情况。

情景一:电车男和爱玛仕一起看电视,他每天必看月面兔兵器,前几次爱玛仕还和他一起看,但后来她终于忍不住了:"请问……可以换个台吗?这个时间有我最爱看的电视剧。"(其实是看不下去了,但她不会明说。)电车:"好……好的"(以电车的个性应该不会反抗)于是爱玛仕换了个台,两人继续看电视,但电车总觉得心里少了点什么,全身不对劲。第二天电车男和好友碰见的时侯,他们在热烈地讨论昨天动画的情节,而电车完全插不上嘴。脚脖子男问:"怎么,你昨天居然没看?"电车一把抱住他大哭:"呜呜呜呜……昨天沙织她说要看电视剧……"脚脖子男:"你滚!居然背叛了米娜,你已经不是我们中的一员了!"电车:"怎么会这样!! ~~(回音)"

情景二:电车男带爱玛仕去自己最喜欢的女仆咖啡厅,刚进门,门口的两位女仆以极萌的声音招呼:"欢迎回来,我的主人~"爱玛仕的脸色顿时变了一下,但她还是很礼貌地向她们回了个礼,走进了咖啡厅。当她们坐下之后,一位身着短裙女仆装的招待员走过来:"请喝水,菜单决定好后请按铃,请两位慢用。"说完转身走开了,电车正流着口水看着她远去的背影,却被爱玛仕在桌子底下狠狠踢了一脚,"啊,对不起,不小心踢到你了。"说完爱玛仕拿起玻璃杯猛喝水……不一会点的咖啡送过来了,送咖啡的小女仆一个不小心把咖啡泼在了电车腿间,她慌忙拿出手帕,一边连声道歉一边在电车腿间猛擦……她穿的女仆装本来便是低胸,再这么一弯腰就……爱玛仕脸色由白变红、再由红变黑、最后变成紫色,终于一拍桌子,走出了咖啡厅……





情景三:爱玛仕母亲生日,邀请山田一起参加晚会,电车在爱玛仕的陪同下认真打扮了一番,看起来总算有点人样了,于是晚会上……"今天我要跟大家介绍一下我女儿的男朋友——山田刚司先生"随着沙织母亲的介绍,电车男站了出来,他笨拙地敬了个礼,但由于过于紧张,有点结巴:"我我我叫山田刚司,我我我在一家人材公司上上上班,请请请多指教。"之后的晚会上,沙织的同事和朋友都来找他说话:"喂喂,山田先生,你会打高尔夫球吗?""高尔夫?pangya的话我有玩过!""山田先生,你平时都看什么节目呢?""当然是月面兔兵器了!你看上周的那集没有?那个漂亮的回旋踢……呜哇!萌!""……""山田先生,你最喜欢什么运动呢?""运动?好像没有也……不过上次沙织把上网冲浪误认为是真的冲浪,害得我苦练了三天,结果还是没能站起来,啊哈哈(干笑)……"听着这些对话……旁边的爱玛仕露出尴尬的笑容……



樱大战

凭什么?! 大神一郎这个男性公敌!! 凭什么就这么受女人欢迎?? 喜欢犯傻的樱花和艾丽卡也就算了,这两个本来就没见过男人,被大神这种小白脸勾引还情有可原;可为什么堇和库里茜妮这样的千金小姐也会被这个贱民吸引呢?完全说不通嘛!广井王子,给大家一个说得通的理由先……

好吧,我承认大神一郎作为唯一的男主角的特权,也认可花组成员处于极度男性缺乏症之中,但是!! 大家以为大神就能这样为所欲为,幸福的生活下去了么? 太天真了! 太天真了!! 大神一郎命犯天煞孤星,注定要孤独终老!!

如果要说大神一郎是个用情专一的人,恐怕绝对没有人会相信,那么大神一郎花花公子的本性应该能得到大家的一致认可。但是旁观者清,当局者迷,大神一郎的众多后宫佳丽却没能清楚的认识到这点。由于长期的男性缺乏症导致引发花痴并发症,众女更多的把精力放在争宠和争风吃醋上面,始终都没有人冷静的观察一下形势……而大神一郎在这种情况下则是如鱼得水,将花花公子的本性发挥得淋漓尽致。在大神一郎的房间里,肯定有这样一张时间表:

5月××日	
9:00AM	和樱花去上野公园约会
10:30AM	和桐岛练习格斗技
12:00AM	带艾莉丝吃午饭
1:30PM	以手指被砸伤为由向藤枝司令哭诉
3:00PM	和李红兰第××次协商光武增强开发计划
4:30PM	听取副队长玛利亚汇报工作,进行例行指导
6:00PM	和神崎堇共进晚餐
9:00PM	故意误闯澡堂(对象不确定)
10:30PM	晚上例行巡查(对象不确定)

天才!! 我不得不承认大神一郎是个天才! 面对这么多花痴女性,居然还能游刃有余,绝对不是下三滥小白脸能达到的级别! 同志们呐! 像大神一郎这种表面上忠厚老实,其实一肚子坏水的女性杀手是最最最危险的!!

不过冥冥中自有天意,只要 3000 万光棍同胞还存在,大神一郎的阴谋就绝对不会得逞!! 养小蜜? 包二奶(不对,是三四五六七八……奶),门都没有!! 能量守恒定律是放之四海而皆准的公理,无论安排得再精密的计划都会充满各种不确定要素,要知道我这边的蝴蝶扇一下翅膀,就有可能在南美洲引发一场台风……总有一天,这样的一幕会上演:

樱花打扮得光鲜华丽在走廊上正好碰到了神崎堇……

神崎堇:"啊哟哟~樱花你穿的这么漂亮是要上哪去啊?"

樱花:"约会去,管得着么你?!"

神崎堇:"啊哟哟~中尉不要你了,这么快就找上其他男人了啊?"

樱花:"切! 也不知道究竟是谁不要谁……"

神崎堇:"呵呵~我没时间跟你这乡下丫头再说下去了,回去补个妆先,中尉正等着我呢~"

樱花:"你说什么? 大神君明明是要和我一起去看樱花的!"

神崎堇:"你这疯丫头胡说什么呢? 中尉明明是说好和我去看歌剧的……"

樱花 & 堇:"难道说……"

…………………………………………………………

神崎堇:"中尉,你不是亲口对我说这辈子只会爱我一个的么? 这个穷丫头是怎么回事?"

樱花:"大神君,告诉我这不是真的!"

大神:"咳,樱花,堇,你们听我慢慢解释……"

樱花:"好哇! 昨天晚上陪人家看月亮的时候叫我小甜甜,现在新人换旧人,叫人家樱花了,你怎么不干脆叫真宫寺算了?"

神崎堇:"中尉,你给我说清楚! 小甜甜不是只叫我一个人的么? 昨天趁我洗澡的时候闯进来,还说什么情难自禁……去死吧你!!"

樱花:"破邪剑征,樱花放神……"

神崎堇:"神崎风尘流,蝴蝶之舞……"

大神:"#@¥%@%&×%¥"

自从大神惹怒了众花痴女之后(那帮花痴女别看感情上很白痴,可个个都不是省油的灯——神崎堇,神崎风尘流免许皆传; 樱花——里北辰一刀流免许皆传; 桐岛——琉球空手桐岛流第 28 代传人; 玛利亚——俄罗斯职业杀手……注:免许皆传的意思相当于"××派首座弟子",是门派中的顶级高手,地位仅次于掌门,而且可自行开办武术道场。),被一路追杀,最好只好遁入空门才逃过一劫。不过,天网恢恢报应不爽,大神一郎所作的孽还远远没有偿还完毕。大神一郎和樱花的儿子,真宫寺一郎长大成人之后先后谈了几次恋爱,每次到了谈婚论嫁的时候就会被双方家长以雷霆手段棒打鸳鸯。原来真宫寺一郎所看上的女孩子——神崎一堇、桐岛一雪、李壹兰、克莉丝丁·玛利亚等等,都是他同父义母的妹妹!!! 冤孽,绝对是冤孽啊!!

这天,心灰意冷的真宫寺一郎来到深山中,在一间破庙中遇到了一个老和尚…………





心跳回忆

容貌甜美,成绩优秀,运动万能,上得厅堂,下得厨房,这就是上世纪 90 年代最有名的大众情人——藤崎诗织。能娶到这样的女孩子当老婆是很多男人的梦想吧? 不过梦想归梦想,现实往往是残酷的,藤崎诗织绝对不是当老婆的好选择。

首先,藤崎诗织事事追求完美,对自己要求非常严格,这也是为什么外人看来藤崎诗织是完美的代表。但是,这样一来,必然会产生一个结果:藤崎诗织在要求自己完美的同时也导致她不能容忍其他人的缺点。因此,作为藤崎诗织的老公,就必须有"一切追求完美"的觉悟。也许,某天晚上你吃完饭后没有把碗筷摆放整齐,而是随便扔在桌子上,藤崎诗织有可能就会因此大发雷霆。一个不能包容他人错误的人,真的能成为一生的伴侣吗?

其次,以藤崎诗织的能力,必然是人中之凤。会考上东大,会就职在国际化大公司,会穿着昂贵的职业套装,会参加高级白领的聚会……作为老公的你,肯定会感到莫大的压力。工作不能比她差,挣的不能比她少,外貌穿着要上档次。打游戏看动画? 做梦吧! 你认为藤崎诗织会允许你把时间浪费在这种无意义的事情上面么? 别忘了,高中的时候,如果你成绩不进年级前 10 名,藤崎诗织连正眼都不会瞧你。

再次,藤崎诗织长期患有神经衰弱的毛病,晚上经常失眠。小时候住在她家对面的你应该深有感触吧? 每天晚上藤崎诗织都会失眠,然后数羊,而且声音还特别大,连住在另一栋房子的你都能听到。试想一下,如果每天晚上藤崎诗织都会在你枕头边这么大声的数羊,你真的能够忍受么?

最后,别忘了,你小子是怎么追求到藤崎诗织的,都用过哪些令人发指的手段? S/L 大法,各种攻略本、金手

指……万一有一天藤崎诗织知道了事实的真相……

其实,《心跳回忆》中也有很适合当老婆的角色啊~比如虹野沙希,就是个典型家里蹲贤妻良母。想像一下,每天回家,沙希都会在门口迎接:"你回来啦~是先吃饭还是先洗澡?"或者再换一个,镜魅罗,回家之后发现桌子上有一张纸条,写着"老公~饭在锅里,我在床上。"咳咳~~



圣斗士

首先我要承认的是,缺心眼的星矢会是一个好丈夫。因为星矢可以包容妻子的任何过错和怪癖,具有典型受虐狂倾向,而且星矢还会通过各种心理暗示来麻痹自己,达到继续容忍下去的目的。星矢小时候在圣域受到魔铃等人的非人虐待,可是星矢通过幻想"她其实是我姐姐,她其实是我姐姐……"泰然自若的坚持了下来,以至于到最后还一副乐在其中的样子。后来星矢总是坚持按照"被打倒→站起来→再被打倒→再站起来……"这样无限循环的方式享受战斗也是由于小时候形成的习惯。有多少人是被星矢打倒的?天知道!!反正被星矢烦死的和累死的占绝大多数……

13岁的时候,魔铃终于忍受不了星矢的怪癖,让他出师去找他的姐姐——"找你姐姐去!我不是你姐姐!求求你别再来烦我了好不好!!"失去了"S"的星矢(S&M里的S)急于找到一个新的主人,于是拥有大小姐气质和怪癖的城户纱织被星矢锁定。同时还有诸如不伦恋情的兄弟、恋母狂、脱衣自裁狂等数个死小孩打着女神的圣斗士的旗号聚集在纱织旗下。

之所以说星矢和纱织两个没有善终,其主要原因就在纱织身上。纱织拥有两种极端的性格,一种是面对星矢等人表现出来的高贵的sm女王气质,还有一种则是隐藏在内心深处的受虐心态……下面我们来看看纱织曾经看过哪些令人发指的事情:

事件回放之一。纱织公然挑选男宠妄图挑战教皇的银河战争告一段落之后,星矢等人纱织的做法感到不满,于是就集体到纱织面前辞行。但是没有想到的是,纱织竟然故意让自己被乌鸦星座白银圣斗士抓走,众人迫于无奈只能暂时放下辞行一事,以救回纱织为重。纱织为了令星矢对自己衷心,尽然丧心病狂的从高空坠落,星矢拼尽全力才保住了纱织的性命——

纱织:(耶~bingo!我就知道星矢他不忍心看我摔下来~)

星矢:你怎么样了?纱织小姐?没有受伤吧??

纱织:呜呜~身体上是没受伤,但是心灵上却……

星矢:哈???

纱织:你刚才接住我的时候看见不该看的东西了吧?

星矢:……好像是白色的……

纱织:你还想这样抱着人家到什么时候?

星矢:对、对不起,纱织小姐……我手骨折了,放不下来……

纱织:你怎么还叫我纱织小姐??

星矢:不叫你纱织小姐那叫什么?

纱织突然靠近星矢怀里:过儿~你刚才那样待我,我还怎么能当你的纱织小姐……

星矢:女、女神!!你是我的女神!!!

纱织:耶!搞定1个!!

之后,纱织又陆续借数名无辜的白银圣斗士之手,将变态兄弟,自裁疯子,恋母狂人等一一收入帐下,并且开始计划下一步行动。

事件回放之二。纱织带领着青铜五小强前往圣域,悍然发动了对黄金圣斗士的十二宫战争。当然,纱织在战争一开始,就不出意料地被人一箭射中胸口,倒在地上。于是五小强发狂一般冲入圣殿,大喊着"替天行道",不分青红皂白,对所有挡路的人一顿拳打脚踢……

纱织:切!要不是老娘想出12个小时这个办法,天知道你们几个会打到猴年马月去……

事件回放之三。纱织夺下圣域之后,在教皇厅里待了几天,陆续宠幸了残余的黄金圣斗士之后,百无聊赖的她又开始计划下一步……纱织先是通过书信勾引海皇波士顿,并许下婚约,但是在受邀前往波士顿处完婚时又突然毁婚,令波士顿勃然大怒。接着纱织又继续挑衅波士顿,最后被关入生命之柱中……星矢等人好不容易消停了几天,又马不停蹄地跑到波士顿老家"替天行



道",而且这次的限定时间比十二宫时更短,并且还要"弑神"……

纱织:哼哼哼!老娘就是喜欢玩这种限定时间的游戏,想耍我?门都没有!

事件回放之四。纱织击败波士顿之后,连一天都没有休息,马上开始了下一步行动。纱织先以瞬的肉体(也就是冥王哈迪斯转世)为由要挟哈迪斯作自己的仆人,在遭到拒绝之后伙同沙加等人杀入冥界,并且在临走之时还四处散播女神被抓的谣言。于是不明就里的五小强

和剩余黄金圣斗士又大喊着“替天行道”杀入了冥界。纱织带着沙加在冥界四处破坏，为非作歹，并数次拒绝了哈迪斯的停战要求。

纱织：桀桀桀！敢拒绝老娘，今天就把你这弄个鸡飞狗跳，鸡犬不宁！

纱织眼见五小强等人占据上风，遂又心生毒计。纱织暗中指示沙加聚集十二黄金圣斗士破坏哈迪斯最心爱的后花园大门——叹息之墙，终于成功将哈迪斯激怒。

哈迪斯：贱人！！老子看在你是我侄女的份上百般退让，不跟你一般见识，没想到你居然得寸进尺，今日绝对不会放过你！！！！

纱织：么哈哈哈！！惹你了，怎么样？怎么样？！来抓我阿！来抓我阿！哎哟……

纱织奸计得逞，被哈迪斯抓到关到罐子中欲做成“人棍”，五小强等人意气风发杀入哈迪斯内宫，并击杀其男宠两人。盛怒的哈迪斯欲杀纱织而后快，被星矢舍命挡下，自己则被神器穿胸而入……

事件回放之五。纱织为了令星矢恢复知觉，又生毒计。纱织四处散播太阳神阿波罗非礼其亲妹月神阿尔特弥斯的谣言，令正准备向阿尔特弥斯告白的阿波罗颜面大失，于是战事再起……

事件回放之六。纱织终于将目标锁定在其父亲宙斯身上……之后……没有以后了！！！敢在主神宙斯头上动土，管你是智慧还是战争，下场都只有一个——死！！当然，雅典娜的男宠们也不幸沦为陪葬……

EVA

作品介绍

我首先要说！没有看过原著的读者可能有些地方看不懂，如果有兴趣可以找原著来看看，但是这里不打算以文字来完全描述清楚整个故事——因为那是不可能的。

EVA　1995 年 10 月在日本电视台播放的动画，原名“新世纪エヴァンゲリオン”写成英文是“Neon Genesis Evangelion”，Fans 们简称为 EVA。港版译为“新世纪福音战士”，内地译为“新世纪天鹰战士”。这部动画以庞大的世界观、复杂深奥的剧情、新颖奇异的表现手法赢得了大片和喝彩和谩骂，在动漫爱好者中引起了广泛讨论。不管怎么说，能够赢得这么多关注，就已经是一部非常成功的作品了。

主要人物介绍

碇真嗣　NERV 总司令碇元渡和碇唯的独生子，由于年幼的时侯目睹了母亲在 EVA 启动事故中丧生，接着又被父亲遗弃在远方的朋友家，养成了他封闭、消极、懦弱、逃避现实的性格。

明日香　全名物流·明日香·兰格雷，是拥有 1/4 日本血统的德日混血儿，14 岁便已经学完大学课程的天才少女。表面上看起来是个非常开朗的女生，实际她渴望得到他人的重视，因此时常做一些出众的事来引起注意，从某种意义上讲，这种不完全的性格正是她的魅力所在。



剧情介绍

夜空挂着一轮惨白的月亮，汇集了全世界人所变成的原液的死之海洋，在月光的照映下闪着令人作呕的红光。巨大的 EVA 残骸耸立在海里，她瞪大的眼睛似乎正在看着这个充满死气的世界，看着背负人类最后希望的两个人——真嗣正掐着明日香的脖子，不断地用力……指甲已经深深陷入了她的肌肤之中。明日香睁开剩下的一只眼睛，平静地用手抚摸真嗣的脸颊，真嗣的眼泪滴在明日香的脸上，渐渐松开了手指……

整个 EVA 的故事到这里便全部结束，但我们并不满足于这个结局，严密而谨慎地根据他们的人物性格，推断出以下最终结果……真嗣在松手之后，明日香暴怒地搬起石头向真嗣头上砸去，于是仅存的两个人类只剩了一个，人类补完计划完全失败！

其实就从剧情上来说，EVA 完全是一个符合死死团风格的动画，“没有情侣会永远在一起”这个中心思想一直从头贯彻至尾。就让我们来一个一个分析吧：除了碇真嗣和明日香这对，从碇真嗣的上一辈开始，中心思想便十分明确。

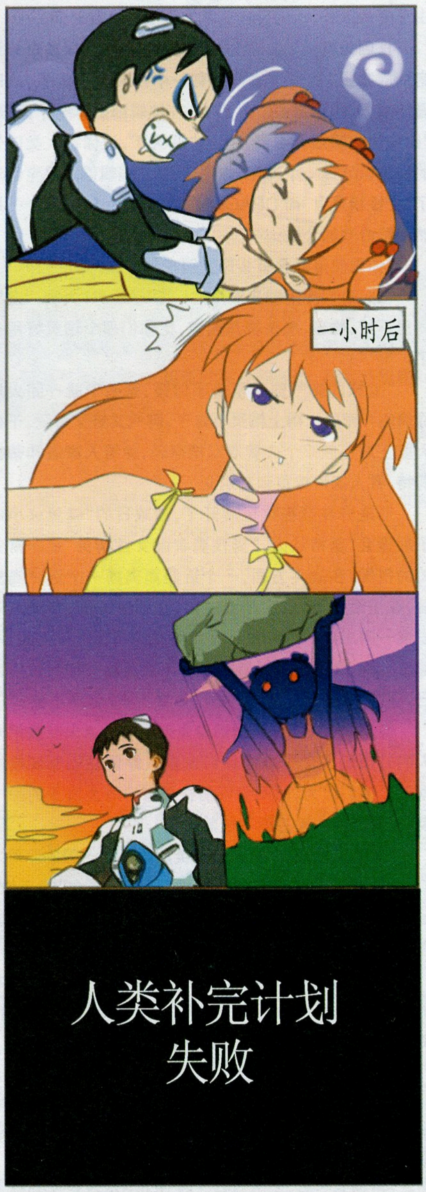
碇元渡原名六分仪元渡，后来和碇唯结婚后入赘到碇家，改名为碇元渡。这家伙最初接近碇唯的动机就十分不纯，他只是为了接近碇唯所在的组织 Seele，然后在里面混个一官半职。结果居然随他所愿，随着第二次冲击的发生，Seele 组织了专门对抗使徒的特务机关 NERV，而碇元渡就成为了 NERV 的总司令。可惜鱼和熊掌不能兼得，碇唯在初号机启动时发生事故，化为原始汤状态，消失在了初号机中。

在碇唯死后，碇元渡将儿子交给了远方的朋友抚养，自己留在 NERV 继续工作。在工作中他和一位研究人员赤木直子发生了关系，但那只是逢场做戏而已，他心中真正喜欢的人还是碇唯。于是他打着工作需要的借口，用第二使徒的灵魂和碇唯的克隆体相结合，制造出了凌波丽。可怜的小凌波因为说了直子是老太婆，被残忍地掐死了，随后直子自杀。于是碇元渡创造出了第二个凌波丽，并和直子的女儿律子发生了关系……这人真是……死死团的公敌啊！

坏事做多了总会得到报应，在最终审判来临之日，本打算干掉赤木律子之后和凌波融为一体的碇元渡却遭到了拒绝，最终也成为了死海中的一滴水。

而美里和加持这一对也没有得到个好结果，自他们在大学相遇开始交往的两年时间里，都是以一种互相安慰的存在而在一起的，而当他们发现这种行为的愚蠢后便分手了。此后美里加入 NERV，而加持成为 NERV 特殊监察部和日本内务省监察科的双重间谍。关于他们的最后结局，加持的死一直是个很大的谜团，杀死加持的神秘人究竟是谁被爱好者们讨论了无数次，但是从漫画版的剧情来看，应该是碇元渡派手下人干的。而美里则活得长一点，在 NERV 受到 SEELE 攻击的时侯，将真嗣带往 EVA 的途中中枪身亡。

而另外几对配角也挺惨的，班长偷偷喜欢东治，在明日香的鼓励下做了便当准备第二天给他，结果第二天东治驾驶着被使徒感染的三号机被初号机打得四分五裂。另外还有几对非正常的配置，比如真嗣和薰这对，他们都说了互相喜欢的哦，同人女们尖叫的对象……可惜人和使徒始终是不能在一起的。另外还有爱慕赤木律子的女研究员伊吹，明日香和凌波丽，碇元渡和冬月……啊~ 我在说什么啊！



人与精灵

在奇幻世界里塑造的众多种族中，精灵大概是人类之外最受宠爱的一族，经过数十年的修饰，现在说到“精灵”大家脑海里浮现出的肯定不是“火蜥蜴”或“哥布林”，更不会是北欧神话里从巨人尸体里长出的蛆虫，由于电影《指环王》里那个精灵王子的毒害，他们已经从长着小翅膀喜欢恶作剧的小鬼变成了偶像派。

现在比较认可的精灵形象应该是这样：他们有着金色的长发，尖尖的耳朵，漂亮的脸，修长的身材（但未必高大）；个性温和但是骄傲，喜欢和大自然交流，能和动物沟通，视力和听力都远超人类，头脑聪明，在魔法和弓箭上有很高天赋；像人类这种生命短暂的种族很难成为他们的朋友，因为他们不想看到朋友过早老去和死亡；由于寿命很长，他们会在艺术方面浪费大量时间……

正因为精灵这种讨好的设定，所以在很多奇幻设定的故事里，主角身边都会有一个精灵族弓箭手，这叫看得顺眼，用得放心。然后 fei 在编辑部提了一个假设：“比如你打算成为勇者，要出去闯天下，让你在人类以外的种族里选择一个同伴，你会选谁？”编辑部几乎全部选了“女性精灵”！而 DRAGON 的选择是……龙族……果然很符合他的个性……



“你果然是适合有头母龙跟在身边么？”

“靠，我们考虑的是实用性！”DRAGON 大喝，“龙族哪里不好，物理、魔法都是超强，比你们那个精灵好用多了！”

“龙族的脾气你又不是不知道，惹毛了就一团火把你烤咯！哪里比得上精灵小妹子，脾气又好又可爱，干掉大魔王后还能来个夫妻双双把家还，你看人家潘和蒂德莉特，看人家阿拉贡和艾尔文……”

于是分歧就在这里展开了，游戏日的“精灵族小妹子后援会”坚持认为，“男性勇者配女性精灵”是非常完美的搭配，在战斗方面，一个近距离肉搏一个远距离支援，在生活方面，男主外女主内，在感情方面，精灵族对爱情一向忠诚，男的也不会对美丽的精灵挑三拣四，不管怎么看，那都是神仙眷属啊：“不要废话！你自己问自己，塞给你这样一个精灵少女，你要不要？你要不要？？？”

但是 DRAGON 只用烟卷里弹出的一点火花就把众人的幻想烧了个干净：“你们这些只停留在表面现象的家伙！你们以为，时间会停留在勇者打败大魔王的那一瞬，或者停留在蜜月期不往前走吗？”

“你的意思是……”办公室突然陷入死一般的寂静。

“没错……”DRAGON 那种“拆散狗男女”的表情，fei 也自叹不如，“你们 YY 的时候，最好把‘时间’也算进去。”

《黑暗精灵》系列里精灵族寿命大约是 600 年。《龙枪》系列的精灵寿命至少 700 年。《罗德斯岛战记》的精灵寿命长达千年。《指环王》里精灵寿命干脆近乎无限。“而在你们最推崇的两个‘人类配精灵’的组合里，蒂德莉特不到 200 岁，艾尔文生命是无限的！”DRAGON 笑得很得意，“现在你们可以勾勒人类和精灵的‘幸福生活’了！——不过，请记得从 50 年之后开始哦！”



看你们能快活多久……

潘睁开眼睛。太阳还未升起，蒂德莉特还在熟睡。“人老了，睡眠也少了……”潘脑海里浮现出这样一个念头。他就这样静静躺在床上，看着窗外的星光，听着精灵妻子细微的呼吸声。

时间过得实在太快，自己已经从当年那个意气风发的小毛头变成了风烛残年的老人，现在还陪伴着自己的，就只有身边的女子和那把许久未曾动过的宝剑了。

不知道什么时候，蒂德莉特已经悄悄的出了门，她总是能找到自己的乐趣，和几十年前的初遇相比似乎完全没有变化——这是当然的，因为按照精灵族的年龄标准来算，她甚至还没有踏入“盛年”的门槛。

而自己呢？潘苦笑着站起来——借助身边的拐杖。他颤颤巍巍走到门外，很快就发现妻子正在和一个年轻的吟游诗人交谈，两个人的表情快乐而幸福，似乎在哪里见过……没错，那是很久以前，大家都还年轻的时候……可是现在，我的生命已经快到最后一刻了吧，而蒂多那漫长的人生才刚刚开始……潘再一次对自己当初的决定产生了怀疑。尽管内心深处知道妻子绝对不会背叛自己，但是看着她和别的年轻男子在一起，再看看自己满是皱纹的皮肤……

潘突然觉得扶着墙壁的手有点脱力，而眼前的景象也开始有点模糊：“人生的终点，这么快就要到了吗？”

蒂德莉特很快发现了自己丈夫的不对劲，她飞奔过来把潘扶住：“怎么了？你还好吧？”

“这位是……您的父亲吗？蒂多小姐？”吟游诗人在后面关切的问。

你也叫她作“蒂多”吗？

蒂德莉特微笑着回过头：“不，他是我的丈夫。”

“丈夫？”年轻人张大了嘴，“这个，这样一个……”

“这样一个糟老头儿”吗？

“艾特先生，关于诗歌我们以后再聊吧，现在我要照顾我的丈夫了。”

“啊，好的，没问题！我们反正有的是时间！”

她最不缺的可就是时间呢！潘有点带着恶意的想。



你们这种时光也就只有短短几十年罢了……

在被如少女一般的妻子扶进屋之前，他回头再次看了看那个吟游诗人——脸上也洋溢着青春与希望的气息，就如自己当初一样。

阿拉贡的命运更加悲惨，他是一个国王。他的妻子是王后。他甚至于没有机会逃避现实，所以他最后的命运，可能是在艾尔文公主的搀扶下老态龙钟状接受民众的欢呼“国王万岁！”然后看着自己的儿子长得和自己年轻时一样，嗯，他妈比他还年轻——N 千年以后，刚铎第 N 代国王在曾曾曾曾曾曾……祖母艾尔文太太太太太……皇太后的注视下举行了加冕仪式……



众人：“你说够了没……”

DRAGON：“总之，人类和精灵的结合是不会有好下场的！你们以为精灵王埃尔隆德是存着‘拆散一对是一对’的想法去劝阻女儿的么？”

fei：“他老人家我不知道，但你肯定是了……”

MARIO

从 1985 年至今，马里奥大叔和碧奇公主的爱情已经长跑了 20 个年头。在这 20 年里虽然大叔也时常会去什么大乱斗啊 RPG 啊这种异次元客串一下，但大家印象最深的，最感人肺腑的，依然还是他雄风不减，二十年如一日的踢开那些蘑菇和乌龟，收集一大堆金币，并最终与邪恶的大魔王库巴展开决战救回公主的故事。

只是很可惜，库巴大人的生命力实在太过旺盛，他的号召力、统率力和实干精神也太过强大，加上还有一颗永不服输的心——一个最终 BOSS 有着这样的本事，



对于英雄来说就变成了一场恶梦，无论被马里奥打得如何灰头土脸，库巴总是会在第一时间重整旗鼓，组织出一支虽然质差但是量多的强大军队，建造出一大堆机关重重的障碍，一如既往的绑走公主……这一切发生得太多太频繁，而且也没听说马里奥闯关过程中库巴对公主做什么坏事，以至于到后来我们都怀疑抓公主属于掩人耳目，库巴的真实目的只是想和大叔叙旧而已。

从上一段最后一句开始，我那被游戏日编辑部长期污染的思维就开始转向了——20 年的时间不算短，马里奥大叔到底要做什么?！就算他当年是 20 岁小伙子，现在也快要告别中年了，这 20 年里也没听说公主什么时候动了招赘的念头。难道这么多次连一点爱情火花都擦不出来？真可算是游戏史上感情最失败的主角之一了！

分析一下，出现这种情况有两个可能，第一嘛是公主嫌大叔长得寒伧了点，家境也寒伧了点，所以虽然公主自己也是年龄差不多了，但咬着就是不嫁，就是不嫁！我的老公要找更好的！……问题是国家里其他人更烂，结果两个人就这么不阴不阳的吊着，看谁耗得起。有朝一日公主绷不住了，或者大叔没信心了，这场戏就该收场了……另一个分析更加可怕，就是说库巴固然对马里奥是情有独钟，马里奥对库巴其实也是青睐有加，所谓"救公主"，完全是大家心知肚明但是碍于游戏分级制度不敢挑破的一个幌子……

……

刚才被 DRAGON 打了。

现在我们回到正常的理论路线上来。假设大叔和公主是"纯洁的友谊关系"也好，没有举行婚礼是因为库巴每次都及时抢亲也好，问题关键在于，马里奥大叔的神勇还能维持多久(我们姑且不论碧奇公主的美貌还能维持多久)？再给他 20 年，算是极限了吧？请想像一个花甲老人艰难地在阴森城堡里攀爬跳跃，那是何等凄惨的场景！随着时间无情的流逝，总有一天我们会看到马里奥爷爷的拐杖被打飞，他本人在第一关被围殴到死……

而库巴大王不同，马里奥想要赢得对他的最后一战，然后和碧奇公主一起过着快乐的日子？做梦都不可能！要知道千年王八万年龟，我们完全可以相信，哪怕是五百年后，库巴也会精力旺盛的带着蘑菇军团出现在马里奥墓前展现自己最后的胜利！

——游戏界里有这样本事的 BOSS 实在不多，但是至少贝尔蒙特家族肯定饱受其害。

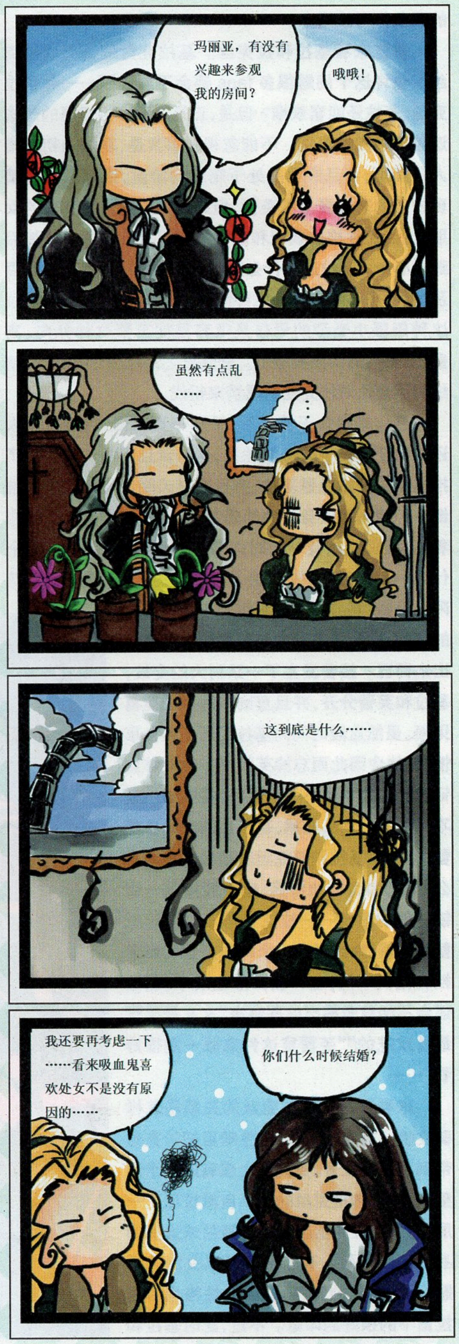
恶魔城

为啥最爱处女的血?

吸血鬼这玩意不知道大家仔细想过没有？虽然作为祖先等级的 100% 是男性，但他们种族的特点中确和娇柔的女性很相像：不能或者不愿意照射阳光，害怕或者讨厌大蒜，喜爱入夜后欧洲贵族般的奢华和糜烂。别说什么怕桃木桩钉入心脏，这摊上谁都得死！也别扯什么圣水和火焰，这玩意对人类一样危险！这么来看，吸血鬼的性格还真是缺少"雄性的血性"这一要素。

实际上作为几乎可以永生，并统治黑夜，拥有极大魔力和力量的魔鬼，竟然如此矫揉造作？那么仔细研讨起来，自然有一些原先我们没有关注到的条件。在这篇漫画中，我们通过借喻的手法，表明了我们的这种猜测，具体请参照阿鲁卡多先生房间内部的各种奇异现象，并发挥诸位 BT 的思维，应该就会有答案了。

实际上，在欧洲糜烂荒淫的领主和贵族们，都只能利用唯一的一种特权，来向他领地的平民们展示自己的雄性特征，那就是臭名昭著的"初夜权"！这从某个角度来说，是他们的一种悲哀！还记得凯文科斯特纳主演的电影《罗宾汉》吗？那里面就有几句嘲讽意义的一组镜头：邪恶的领主被罗宾汉的义军搞的焦头烂额，只能用女人来发泄他的满腔怒火。但他恶狠狠的对那三名女子下令要她们逐一到他的房间时，每个女人时间的差距都竟然只有 3 分钟！相信当时的男性观众除了发出爽朗的笑声之外，内心深处也会隐约有些抽动吧！而这种感觉，也在我们深度讨论吸血鬼时在我的心中浮现过~



SEED

基拉＆拉克丝，阿斯兰＆卡嘉莉，这两对模范情侣一度在SEED放映完毕之后被推崇为新时代模范夫妻，不过当时笔者就不看好他们能够长久的在一起。然后到了DESTINY的时代，果然阿斯兰这边东窗事发，而基拉那里则是暗流涌动……下面我们就来分析一下这两对表面上的恩爱夫妻为什么最终不可能走到一起去。

PS：笔者对这两对夫妻绝对没有任何成见，相反笔者还非常喜欢拉克丝和卡嘉莉，但是在事实面前，一切虚伪的假象都会被揭穿……

首先来看基拉和拉克丝。基拉究竟是否喜欢拉克丝？也许这个问题很多fans都会不屑一顾——除了拉克丝，基拉还能喜欢谁？但是，正是这种一相情愿的想法遮盖了事实的真相。不能忽视的事实是，基拉的初恋情人是芙蕾，而且最早是处于暗恋的阶段，因此基拉在情窦初开的时候爱上了芙蕾，但是由于芙蕾是好友塞的女朋友，因此性格软弱温和的基拉始终只能把这份感情深藏在心中。基拉是从什么时候爱上芙蕾的？虽然没有提及，但是也不能排除一见钟情的可能性。个人认为，基拉这种闷骚小受型的男孩是很容易被芙蕾这种外向、高贵、女王向的女生所吸引。总而言之，基拉对芙蕾的感情绝对不会比对拉克丝的感情来得浅。



基拉来到大天使号后，又和卡嘉莉相识，并且两人还维持了一段很暧昧的关系，这个暂且不提。芙蕾为了报复基拉开始色诱基拉，并且在某天晚上将基拉强行推倒……请大家设身处地的想像一下，一个之前一直暗恋着的女孩，突然有一天对你表示好感，并且还主动那个什么……你当时的感觉会是什么样的？肯定是乐开了花阿！！没错！基拉当时肯定也处于这种狂喜的状态之中，只不过内向的基拉没有表现出来而已。接着发生了一系列大的变故，基拉和芙蕾分开，并且直到最后都没能再见面。虽然这段时间内基拉经历了很多事情，但他会因此而忘掉芙蕾吗？他能够忘记自己生命中第一个女人吗？答案显然是不可能的！从头至尾，基拉都是深爱着芙蕾的！即使基拉和拉克丝表面看上去有多么恩爱，多么神仙眷侣，也不能掩盖一个铁一般的事实——拉克丝得不到基拉完整的爱情，始终都有一个叫作芙蕾的影子档在他们中间，也许在日常生活中，基拉还会不经意表露出这些迹象“××是芙蕾最喜欢吃的”“芙蕾穿这件衣服一定很好看”……

来看看基拉和拉克丝的关系是怎样确立的。首先，基拉从救生舱里把拉克丝带到了大天使号。身为舰上仅有的两个调整人，基拉和拉克丝的关系自然拉近了一层，再加上拉克丝当时是阿斯兰未婚妻的身份，使得两人有了更多可以交流的话题，而拉克丝的宽容，温和的性格也给基拉留下的很好的印象。不过，此时基拉和芙蕾正处于孽情纠缠之中，肯定不会对拉克丝产生超越友情之外的想法。基拉和拉克丝的第二次见面，是拉克丝把基拉从鬼门关救回，面对自己的救命恩人，面对每天都精心照顾自己的拉克丝，基拉肯定会对拉克丝抱有感激之情，两人的关系这个时候才突破了友情的层面。然后，拉克丝将FREEDOM送给基拉，基拉返回地球营救大天使号。此时的拉克丝应该已经喜欢上了基拉，也许是在照顾基拉的过程中将母爱转化为了爱情，总之，当拉克丝选择将FREEDOM送给基拉的时候，拉克丝就已经做好了背叛PLANT，同时解除和阿斯兰婚约关系的觉悟！基拉和拉克丝的第三次见面，是基拉救下拉克丝的永恒号之后，两人的关系迅速升温。但在我看来，基拉更多的是抱有感激之情。基拉当时已经知道拉克丝由于背叛PLANT而遭到追杀，父亲也被杀害，自然会感到愧疚，在面对哭着冲过来的拉克丝时，基拉除了将拉克丝仅仅抱在怀里，吻去她脸上的泪水之外，还有其他的选择吗？？可以说基拉对拉克丝的感情始终是处于被动接受的状态，而没有主动喜欢过拉克丝，并且感激之情还占了很重的比例。另外，拉克丝在后期表现出来的强势女王的气质，也许让基拉看到了芙蕾的影子，而顺理成章的成为了芙蕾的替代品。

基拉和卡嘉莉之间也曾经有过一段暧昧关系，而这段关系与拉克丝和基拉又有着惊人的相似——卡嘉莉始终都以姐姐的姿态关心和保护着基拉。由此可见，基拉在感情方面一直都习惯于处在被动的地位，让基拉主动去追求某个女孩子是完全不可能的事情！这里面唯一的例外，是基拉的初恋，虽然结果依然是被芙蕾推倒，但总算是基拉主动喜欢一个人。

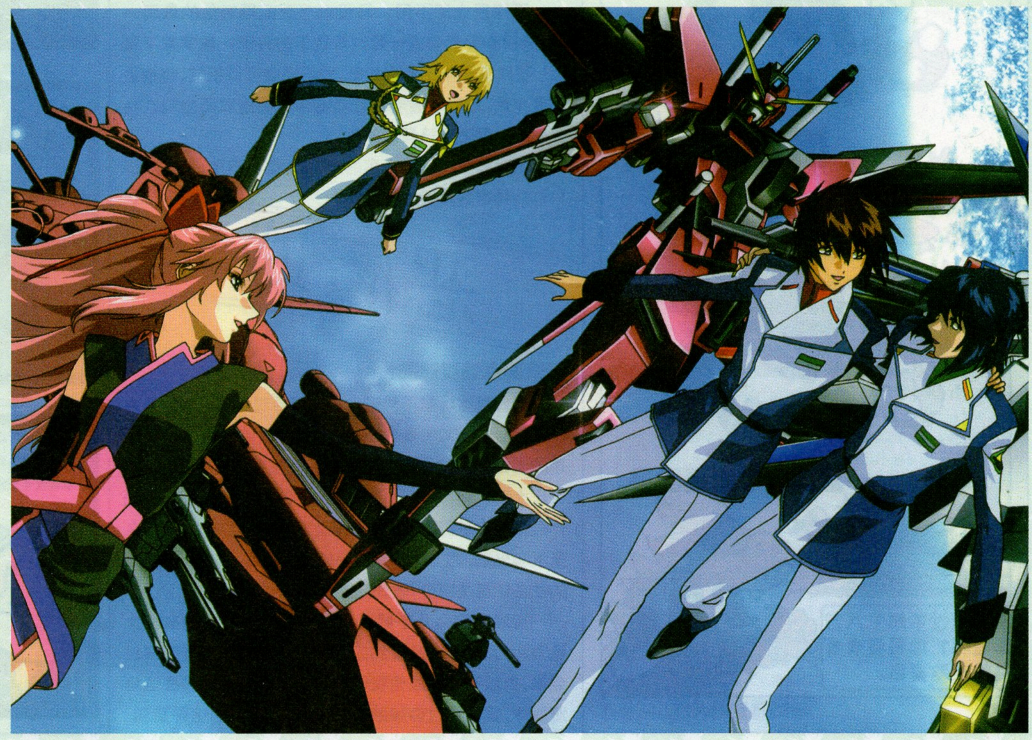
基拉真正所爱的人，不是拉克丝，也不是卡嘉莉，而是芙蕾！！基拉的这份感情，随着芙蕾的死亡也最终消散在宇宙中，从那一刻开始，基拉的感情出现了缺陷，再也不会主动去爱一个人，唯一剩下的，只是被爱而已。在DESTINY中，我们看到基拉和拉克丝虽然同居，但始终是分房而睡，这不正是两人关系的最好证明么？所以，基拉和拉克丝，没有明天！因为基拉的感情是有缺陷的。

阿斯兰这边，在DESTINY的结局中已经有了明确的答案：阿斯兰和卡嘉莉和平分手，阿斯兰暂时和美玲走在一起。究其原因只有一个，阿斯兰是个水性杨花的花花公子，而且这人的猜忌之心还非常严重！

首先说说阿斯兰和拉克丝这对未婚夫妻，在当时的PLANT可以说是人人羡慕。不可否认的是拉克丝是个非常细心，非常精明的女人，也许她早就看出了阿斯兰的本性，因此才会在遇见基拉之后义无反顾的投到基拉的怀抱中。阿斯兰这边，从基拉将拉克丝交还的时候，阿斯兰就对拉克丝抱有不信任的态度，认为拉克丝可能红杏出墙。从这之后，阿斯兰开始冷落和疏远拉克丝，甚至于在追捕拉克丝的时候竟然拔枪而对！

阿斯兰和卡嘉莉成为恋人之后，本以为经过了众多磨难的阿斯兰能多少收回本性，但是遗憾的是阿斯兰依然是那个花花公子。米娅、露娜、美玲，先后有三个女人都和阿斯兰扯上不清不楚的关系，再加上卡嘉莉由于工作关系和阿斯兰日渐疏远……最后决定性的一击，卡嘉莉迫于形势而不得不嫁给尤纳，虽然在婚礼上被基拉强行阻止，但在阿斯兰眼里，卡嘉莉无疑已经背叛的自己，这是绝对不允许的。于是从那个时候起，两人的关系就走到了尽头，阿斯兰后来选择了更加听话的美玲，卡嘉莉则选择了退出。（附带一个邪恶的猜想，如果阿斯兰真正喜欢的人是尼哥尔呢？咳咳……）

最后来假设一下，基拉和拉克丝，阿斯兰和卡嘉莉结婚后住在一起，会出现一个什么情况呢？感情受到伤害的拉克丝和卡嘉莉由于不再相信男人而选择了百合；无论怎么样都无所谓的基拉小受，也许会对女人感到厌倦，或者根本就是曾经爱过尼哥尔的阿斯兰，两人选择了BL……这两对情侣，也许最后会以一种全新的方式“幸福”的生活呢～



KOF

前面大家已经看到了，该拆的拆了，该不幸的也都不幸了，接下来我们看看 KOF 里那几对的情况吧～～～（哇哈哈哈哈，奸笑中）

NO.1 草雉京 & 雪

KOF97 中雪作为草雉京的女友在过场动画中出现，之后还在 PS 上的 AVG 游戏“拳皇京”中登场，但是在这以后，雪就没有再出现过～所以呢，二人的未来——万年留级生草雉京辍学，专职从事格斗事业，依旧参加每年的 KOF 大会；雪则进入名牌大学读书，然后在某一天邂逅了心目中真正的白马王子……两人再次见面时，雪对草雉京说道：“京，你真正喜欢的人并不是我，而是八×庵，因为每次遇到他的时候你就会变得和平时不一样……京，你是个好人，但是我不适合你，我们分手吧，你应该去找你真正喜欢的人。”

NO.2 特瑞 & 玛丽

基本上来说这一对只能算是大众认同的关系，由于 2 人都不善于表达自己的感情，所以——找不到女友的特瑞在收养了吉斯的儿子洛克后，便将全身心投入到对洛克的养育上，不但把自己的格斗技巧交给了洛克，而且还与洛克产生了微妙的感情……（哇哈哈哈哈，特瑞的 FANS 们可不要打我，特瑞养育杀父仇人的儿子这一点本来就很奇怪，所以自然而然会让人联想到，嘿嘿嘿）至于可怜的玛丽，只有和爱犬一起生活了（每次对战胜利后，那条可恶的狗就扑到玛丽身上嬉戏……一直这样发展下去么，呃，大家自己去想吧）。

NO.3 椎拳崇 & 麻宫雅典娜

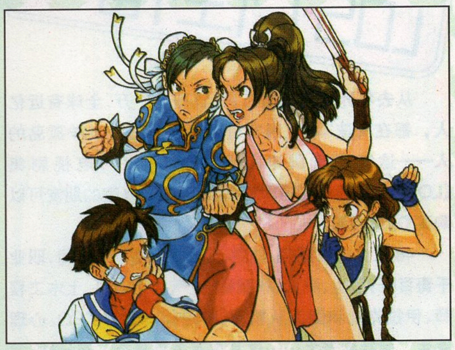
本来算是关系很牢固的两人，在 KOF99 时小正太包加入 2 人的关系便发生了微妙的变化，随后在 KOF2000 的超能力结局中，椎拳崇为了救醒因超能力使用过渡而濒临死亡的包，不顾一旁的雅典娜，通过与包接吻输给包能量，从而将包从死亡线中拉了回来，雅典娜在看到这一幕受到打击……于是，她破罐破摔，和自己的 FANS，一个双脚残疾小女孩开始了禁断的恋情……

NO.4 罗伯特 & 坂崎由莉

意大利的富家公子哥和极限流当主的女儿，本身就是很不合理的配合，罗伯特成为极限流门下弟子后已经明白了一点，只要师父坂崎琢磨存在一天（从数次扮演天狗先生乱入就可以看出坂崎琢磨十分喜欢捉弄自己的徒弟们，如果成为女婿的话，那还不更变本加厉么），自己和由莉就不可能过上平静的日子，所以保持当前的状况是最好的选择，直到坂崎琢磨老得无法自由行动的时候就是和由莉幸福生活的时候了（当前，在这段时间里由莉要是……嘿嘿嘿）。可怜的罗伯特，你只有祈祷上天保佑了……

No.5 安迪 & 不知火舞

唔……幸福的一对，也是 KOF 中唯一一对不知道找什么合适的理由来拆散的，所以，神通广大的读者大人们，是发挥你们的想像力的时候了，哈哈哈哈哈。



GTO

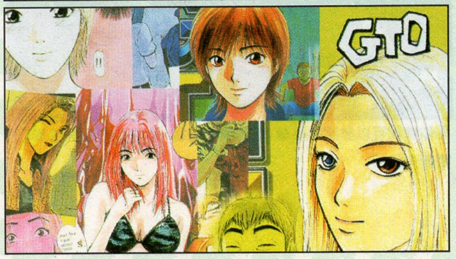
一便做鬼脸一边说“请多指教”，同时竖起中指。这就是鬼冢英吉，这个前暴走族，现教师的特殊招呼方式。这个性格不拘，独厉独行的另类分子以他特有的人格魅力和对学生们的一腔热血征服了所有的学生和老师，成为一代教师里的传奇人物。当然这里要说的不是他的英雄事迹，而是他的情场风云，虽然喜欢他的人一抓一大把，但鬼□其实是个很保守的人……因此真正成为情侣的很少，而且以他的个性，可以肯定长久不了。

鬼冢虽然看起来轻浮好色不正经，但对学生的事是绝对认真负责的，而且处事方法独到有魄力，因此吸引了不少女性的青睐。在 GTO 里第一个喜欢上鬼□的应该算是水树奈奈子，她是鬼冢在武藏野吉祥寺东高校当实习教师的时候遇到的女孩，因为父母渐渐疏远，家庭不和，她也变得非常叛逆，以捉弄老师为乐。但后来在鬼□极有魄力地敲掉了她家墙壁的时侯，她明白了家庭和睦不能靠等，要自己努力争取的。在鬼冢实习期结束即将离开学校的时候，奈奈子站在学校天台上大声告白，并声称要为鬼冢保留处女身，还掀起裙子抛下内裤作为证据……（鼻血狂喷中）可惜后来水树奈奈子就再也没有出场过，不过在电视剧里水树奈奈子被设定在了鬼冢正式工作的学校里，并一直和他保持良好而纯洁的关系（即使是日本电视剧也不敢明目张胆地宣扬师生恋啊）。水树奈奈子算是鬼冢解决掉的第一个问题学生，并且也是最奔放的一个，鬼冢啊鬼冢，你居然错过了这么好的机会，难道你忘了最初来当老师的目的吗？40 岁娶 14 岁老婆的梦想啊！

再来就是冬月老师了，贤惠美丽，属于传统型美女。虽然作风没有鬼冢这么热血，但对学生的责任心丝毫不亚于鬼冢。她在电视剧里最终成为了鬼冢的女朋友，而且反町隆史和松岛菜菜子两位演员也从此开始交往并最终结婚，应该算是公认的“正室”吧。不过以鬼冢的性格和作风，任何想要陪伴他终身的人都要有充分的准备，首先是要有强壮的身体：鬼冢光是救跳楼的人和跳楼救人就有 5 次之多，还不算什么只身干掉犯罪团伙、单臂掰倒 100 人这些小事。然后是要有极高的智商：恨鬼冢的人太多了，光是防他人暗算就得搅尽脑汁，还要不时面对全国测试考第一名这种不亚于跳楼的高难度任务。我觉得这点神崎要比冬月来得有利。然后是要有极强的心理承受能力，鬼□随时都会陷入险境之中，再加上那种不要命的作风，和他在一起天天都要担惊受怕，万一哪天不小心挂了那就得守寡了。综合以上分析，如果鬼□不转行干别的，他这辈子是别想娶到老婆了。

再来就是神崎丽美了，这位 14 岁的天才少女智商高达 200，个性古灵精怪，是唯一一个在气势上能凌驾于鬼□之上的人。因为她妈妈接受国外优秀人材的精子人工受孕而生下丽美，所以她天生就没有爸爸，长着一头金发，双色眼睛。刚开始一直逃学在家，听说学校来了个有趣的老师后特地回来见识，经过几番周折后被鬼冢的魅力所征服，并逐渐产生好感。其实在漫画里神崎才是鬼□的原配，她的戏份明显比冬月多很多，而且她和鬼□就像有羁绊一样，一起经历了多次生死关头。首先是丽美出走的时侯，从楼顶失足掉下，鬼□奋力扑救，保住了性命。第二次丽美被鬼冢绑在摩托车头，一起从断桥上冲下掉在网里。第三次丽美在滑雪场自杀，鬼冢费劲力气找到她之后直接用身体给她取暖，又一次救了她的性命。而且这小妮子比冬月来的主动，不时就拉着鬼□来次私奔什么的，不时使用露胸露内裤的必杀技，还在摩天轮里激情告白，可惜鬼□始终顾忌着师生的身份，不肯接受神崎的感情，不然哪还有冬月的戏？在 GTO 最火的时侯网上流传着好多“鬼神配”的研究，大意就是“鬼冢和神崎永远在一起鬼冢和神崎永远在一起”，嘿嘿，可能大家都感觉到了吧，我也是个鬼神配的支持者，毕竟冬月性格太老实了，不符合时代青年的审美观啊（个人观点）。

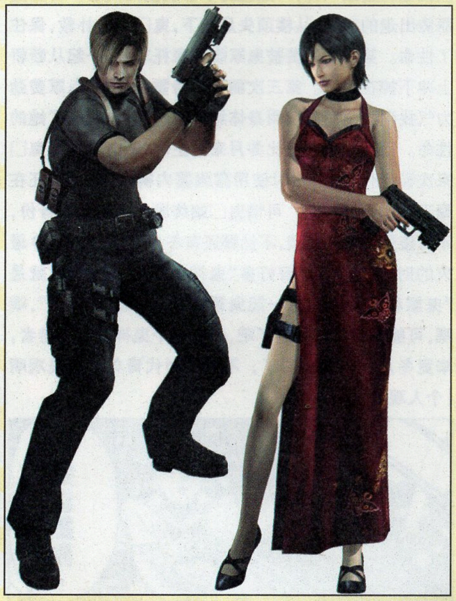




生化危机 LOST性福

里昂和艾达火爆的夫妇生活

生化危机的中的情人是最难确认的，虽然已经出到了四代，可故事一直还是扑朔迷离，各个主人公的走向也无法确定，我们来看看最终谁最可能走到一起。很多人都希望帅哥里昂和美女艾达走到一起（读者调查表中女读者也有连续画了那祝福的四格，名字为艾达和里昂永远在一起），从最近的四代的结局来看这几乎是不可能的事，艾达拿走了最后的样本交给了组织，在达到她的目的之前，艾达是不会和里昂见面的。就算他们两个



结婚，我们也可以设想一下，从 1998 年的浣熊市事件开始，夫妇俩的经历对正常人来说是一个神话，两人居家过日子的时候难免会发生一些争吵，两个身手高超的特工级人物在床头吵架的时候绝对是刀枪并用，手榴弹，火箭跑，大规模杀伤性武器那是家常便饭，可以说每次吵架对他们的房子，他们的邻居，当地的警察机构，以及他们背后的特殊组织（CIA）都是个不小的麻烦，或许若干年后，你会在里昂和艾达的房门口看到警察和 CIA 的人维护治安，后边的房子发生连续的爆炸，也就是两口子吵架，这样的情人在一起生活算不算幸福呢？



具体情况可以参照布拉德·皮特和安吉拉·贝塞特主演的电影《史密斯夫妇》

从去年开始的每周三，美国有上千万，全球有近亿人，都在关注 48 位因客机坠毁而流落太平洋孤岛的人——这就是美国电视台 ABC 的热门电视剧集《LOST》。目前第二季即将播出完毕，有兴趣的朋友可以购买 DVD 观看。

48 位生还者国籍、肤色、个性、宗教各不相同，职业千奇百怪：医生、犯人、诈骗犯、过气摇滚明星、土木工程师、伊拉克共和国卫队军官、跨国公司公司 CEO、心理医生、黑社会老大……这其中有关系复杂，有兄妹、父子、朋友、夫妻等等，俨然就是一个小社会的缩影。不过这可不是描写人文心理的电视剧集！

如果你以为这是一部"荒岛逃生记"，那您就错了：在上岛的前两天里，难民们就在半夜被巨大的嚎叫所警醒，并且坠毁飞机的机长也被神秘怪兽瞬间撕扯的血肉模糊……

那可能是"金刚＋哥斯拉"，那还是不对：16 年前，一个法国科考队因接受到接援信号而登陆该岛，但一上陆就遭遇各种奇怪事件，导致至今只有一个女人才算神智清醒的存在，并且不间断地发送了 16 年的求救信号，至今无人来援……

难道是"荒岛惊悚片"？还是有问题：此岛中有不止一处机密的科学研究所，其中设备十分齐全，甚至有大量的武器弹药，并有留守的人。其隶属于一个国际化大集团……

不会是"阴谋论的孤岛版"吧，也不对：岛内存在另一拨人类，被主人公们称为"它们"。这些人神出鬼没，功夫了得，只使用简单的木制武器，而且专门对婴儿感兴趣。退役军人＋丛林生存专家＋洛杉矶警察＋非洲黑社会头目＋丰富的武器弹药配置，这种阵容都不能让它们溃败……

"孤岛求生动作版"的话，也有问题：随着剧情的推进，观众会发现所有的人，都好像是被无形的力量牵引着，首先他们在坠毁以前都曾出现在其他成员的生活中，而最终到达这里也好像是一起"故意"发生的事件……

有句俗话"如果有一万人看莎翁，那就有一万个哈姆莱特"，这句话也适应于该剧集。在洗尽铅华般了解了各种奇闻怪事后，有这么一群人已经把视线彻底放到了这群人的关系上来，本人也是其中之一。很可能该剧的编剧也有我等同类呦，怨念颇深。我不再关注于超现实的事件、不再揣测个人的宿命、不再关心黑雾一般的神秘物体……我只关心这群人的性福！

目前从第二季的走向来看，已经有两位女性在一夜后毙命了；本可以成就的一对情侣，也阴差阳错的因为男性又开始吸毒而分开了；女主角在两位男主角性格迥异的光辉下难以抉择；女心理医生可能已经离开人世了；倒是一对韩国夫妻破镜重圆，不过也是危机四伏呦，本来因为身体原因不能有后代的，反而几个月后妻子怀孕了！

照目前走向，很可能在第三季时，整个荒岛的男女比例将彻底失调，彻底走向"失去性福"！说句最恶俗的话，这部剧集的走向简直有向那个恶俗笑话靠近的可能：几个男人和一个女人在荒岛上……一个月后女人自杀了，因为她不能忍受这个月发生的事情；一个月后他们决定把她埋了，因为他们不能忍受这个月发生的事情；一个月后，他们决定把她挖出来，因为他们不能忍受这个月发生的事情；一个月后上帝把那个女的复活了，因为因为他不能忍受这个月发生的事情。



克莱尔：坠机时是孕妇，已生产，婴儿可能是很关键的角色。和迈克本可走到一起，但……

安娜：洛杉矶警察，性情暴躁。和索伊尔一夜之后，死亡。有可能和男主人公杰克的父亲有关联。

索伊尔：诈骗犯，个性张扬。所谓男人不坏，女人不爱的典型！吸引女性魅力很强。

赫利：靠神秘数字赢得上亿奖金的美国富翁。是各人物性格冲突的调和剂，目前有生命危险。

迈克：土木工程师，儿子沃特被抓走。和韩国夫妻中的妻子金，相互有一定的好感。

劳克：下半身残疾，一上岛就恢复了，所以一直认为岛是上帝的启示。是存林生存专家。

赛伊德：伊拉克共和国卫队情报官，擅长军事器材和逼供。和香侬情投意合，但是……

杰克：男主角，医生。岛上难民的团队领袖。对女主角凯特有好感，但从未得手，上帝保佑。

凯特：女主角，被捕获的逃犯。仿佛有恶魔和天使的双重性格。纠缠于杰克和索伊尔中间。

孙：韩国夫妻中的妻子，目前诡异怀孕中，安设定来看，比较危险了。对迈克有一定的好感。

金：韩国夫妻中的丈夫，从门童做到豪门的女婿，人生极为坎坷。不懂英文。

查理：过气摇滚明星，吸毒。原来有可能和克莱尔走到一起，但因为再次吸毒而失去机会。

蕾碧：心理医生，目前生死不明。

香侬：豪门千金，和赛伊德情投意合，在经历了激情一夜后，走向突然死亡。

艾寇：非洲某国黑社会老大，拥有极强的胆识和魄力。

打不散的鸳鸯

最无厘头的一对——则卷千兵卫和山吹绿老师

阿拉蕾的介绍

《阿拉蕾》这部经典日本漫画是鸟山明大师1979年的作品，时间要比我们大家熟悉的《七龙珠》早的多，这部漫画后来被改编成动画，国内的一些电视台曾经播放过，主要讲述企鹅村的天才博士则卷千兵卫和他创造出来的loli机器人阿拉蕾的故事，这既不是动作片，也不是内涵剧，而是一个彻头彻尾的恶搞动画。

《阿拉蕾》中的两个小情人

至于故事的主角则卷千兵卫，他是企鹅村智力最高的男人(偶尔)，这个中年男子平时不修边幅，生活散漫，长的也不帅，是一个普通得不能再普通的大叔，硬要说有什么特色的话……就是好色，为了能看到女孩子的裸体，他发明了可以看穿衣服的眼镜——当然最后也没有让他得逞。至于这好色的猥琐大叔娶到企鹅村的唯一美女山吹绿老师，证明癞蛤蟆和天鹅的故事也并不是没有的！其实则卷千兵卫很早就喜欢山吹绿老师，好色的他也曾经改造阿拉蕾的眼镜来偷窥阿绿洗澡，当然这种非限制级的漫画以搞笑结尾破碎了则卷的野望。



这两个人的结合可以说是漫画历史上最大的闹剧，让我们来回忆一下这个奇妙的事情经过——此时的则卷千兵卫已经是三口之家的主人，没看过的朋友会以为博士已经结婚，实际上先不论则卷是否有这样的相貌，单就鸟山明创造的这个不遵循客观规律的世界来说，男主角自由恋爱并找到女朋友那根本就是天方夜谭！这三口之家其实是由则卷、阿拉蕾还有天使阿卡构成，和阿拉蕾、阿卡相比，则卷博士要正常的多，单就战斗力来说，两个小妖怪在全宇宙都是数一数二，阿绿来则卷家玩时，则卷随口一句求婚玩笑，在WC的山吹绿随口答应，就这样两人结婚了……别说读者，连村子里的人都不相信，你看看他们的结婚照吧，连博士自己都不相信。



则卷博士其实是山吹绿老师的最佳选择

山吹绿这个在企鹅村近乎完美、善良的女性(其实也是村子相对正常的女性)，嫁给博士的理由并非不解之谜，首先分析一下企鹅村各种族的构成情况，你就会明白山吹绿是经过深思熟虑的。首先要去掉村中的女性，那个年代是不会有百合这样的异世界名词出现的，所以只有从村子中健康的成年男性中寻找山绿老师的择偶对象(有人说正太？不要把现在邪恶的女王推正太思想带入那个纯洁年代！)。

那么我们继续分析，小茜的父亲喜欢山吹绿，但这个世界虽然是没有道理可言的，伦理道德还是有的，纯洁的恶搞动漫里重婚是不允许的！至于太郎和摘突诘是两个乳臭未干的小伙子，一个成天当小流氓一个被女人摸到会变老虎，完全不能信任；那是酸梅超人吗？阿绿老师和这个虚伪的变态男结婚还不如死了算了……最后只剩下两个没有存在感的警察了，这两个家伙不但没有存在感，长的比则卷还要丑，而且经常被阿拉蕾追打得死去活来，虽然职业是有神圣光环的警察，但也只能沦为搞笑的角色，和他们中的一个结婚？山吹绿恐怕连女四号都当不成！为了不直接被打入群众演员的汪洋大海中，就只有选择则卷千兵卫了。

山吹绿对自己的选择是明智的，嫁给则卷这个村里最高智力的男人是有很多好处的，比如家务事可以让则卷千兵卫制作的机器来完成，家里还有两个可以破坏世界的小妖精，屋子的保卫工作也可以安心交给她们，另外什么时间机器，放大器，飞机等各种交通工具也算是应有尽有，这在企鹅村也算是女王级的生活了，而且则卷对山吹是唯命是从，做个永保青春的机器对博士来说也不是什么难事，你说女人能嫁到这样的男人还有什么可求的呢？(注：虽然以上一切都不是非常可靠)

如果你非要拆散这对无厘头结合的鸳鸯，就等于害了山吹绿老师，阿绿再漂亮也老大不小了，毕竟是女人，你不能让她一辈子守寡吧，你知道，守寡有多痛苦么？有多痛苦么？或许阿绿一直等着则卷向她求婚，如果不是则卷求婚，说不定阿绿会找上门来和则卷结婚。所以说这对恋人，你是拆不散的，也是不能拆散的。

最不忍心拆散的一对情侣——野比和小静

由藤子·F·不二雄创作的《机器猫》成为了上个世纪家喻户晓的动漫作品，《机器猫》创造了古往今来最废的男主角野比，他未来的孙子为了让他的爷爷不这么颓废，特意送给他了一个未来的礼物——机器猫，这个拥有时空袋子的未来服务用机器人在野比时代绝对可以变成无敌的战士——“如果电话亭”随便打个电话就会让野比成为世界的霸主，“复制机”复制成堆的钱可以让他成为最富有的富翁，还有任意门，放大缩小灯……但野比一天到晚除了只会把这些道具用于无聊的事情之外，就是浑浑噩噩过他的学生生活，做事畏手畏脚，胆小如鼠，几乎所有的弱点都可以在他身上找到，但好在这个人非常善良——从另一方面来说，机器猫也只有送给他这样的人才能保证这个世界的和平，换成读者恐怕早就用机器猫达成自己某些邪恶欲望了吧。

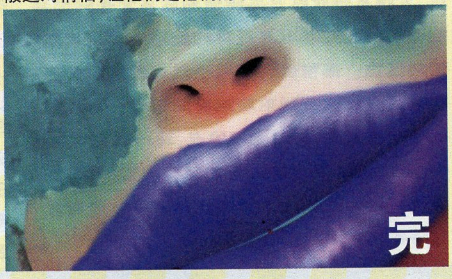
懦弱的野比一直喜欢小静，小静是家里的乖乖女，但她和野比只是“纯洁的朋友关系”，当然这也是无可厚非的事，哪个女生会喜欢一个学习不好，长得一般，而且比女生还弱的男生呢？(我再强调一下，喜欢正太的同人女们请暂时退散)说到小静决心嫁野比，也是个比较口胡的故事，话说成年之后的小静在滑雪的时候在雪山上遇险，而当时的野比在千里之外，于是得知小静有危险的童年野比毫不犹豫用时空机去救自己喜欢的女孩，结果在营救行动中差点死在了半路……最后还是小静将他带到安全的地方，野比的柔弱彻底激发了小静的母性怜悯之心，在她看来野比这样的男生如果没有她的照顾是无法活下去的，因此下定决心和野比结婚。“为了拯救一个废柴决定嫁给他”，一个女孩子做出这样的决定不容易呀同志们，您舍得将这样的一对情侣拆散吗？

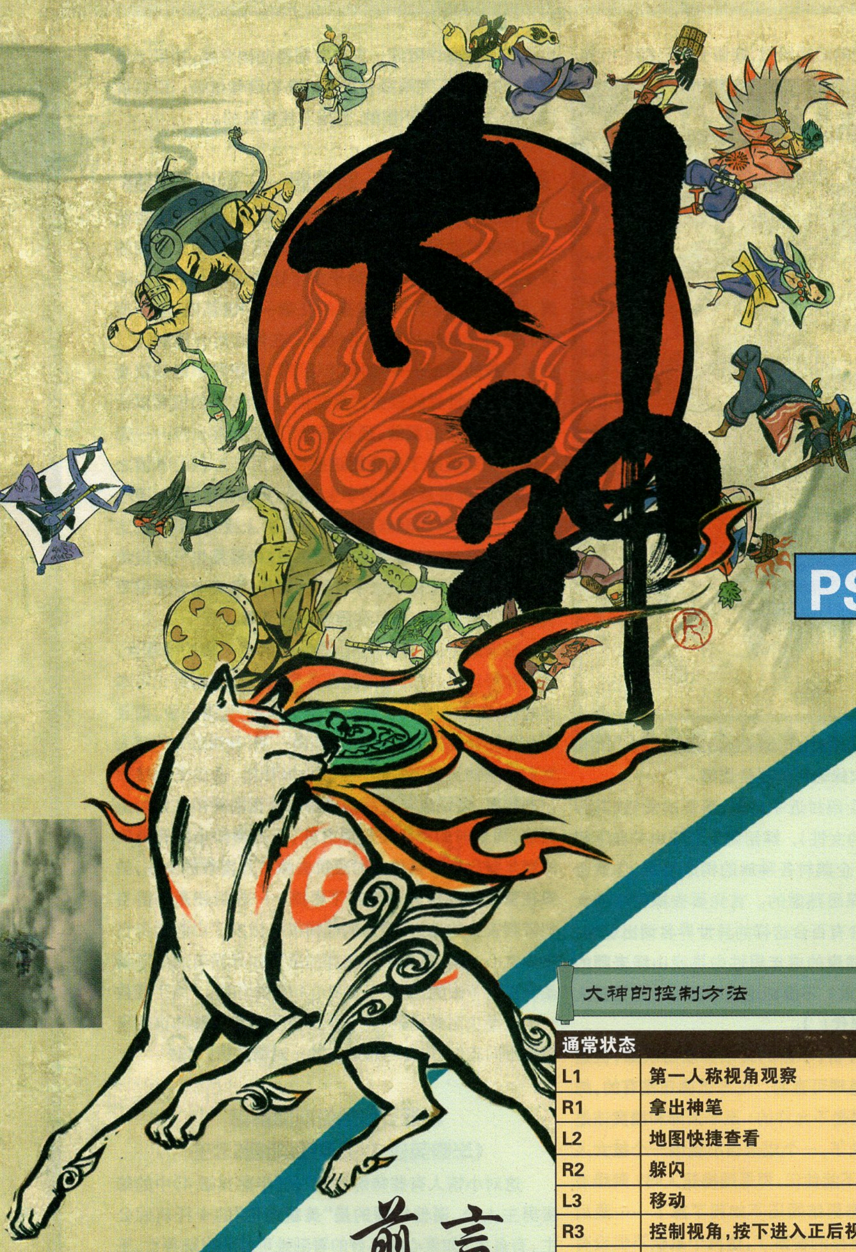


拆散了就会死的情侣

《半熟英雄4》王子和巨美神公主

这对小情人有些特殊，“若”是《半熟英雄4》中的笨蛋男主人公，逼他结婚的是“美貌绝伦”的卡托莉妮公主。有多美？如果心脏不好的看到她可能会当场身亡，王子若也是正常男人，公主经常抓住他用烈焰红唇贴近若的脸喊：“那么现在就在这里让我们的身心都和为一体，我的身心都已经比火燃烧得更猛烈了！来吧，小甜心！”听到这些话王子连死的心都有了……逃跑，王子不是没有想过这个问题，但平时只要对其他女人稍微撇上一眼就会受到卡托莉妮暴风般的攻击，公主还有更恐怖的绝技，那就是可以变成巨美神破坏整个星球，若敢逃跑，所有人的结局只有死亡。所以为了宇宙的和平，请不要拆散这对情侣，让他们过他们的小日子吧！





PS2	厂商:CAPCOM	发售日期:2006年4月20日
	类型:ACT	文:梵天 责编:梵天

前言

大神这款游戏让小编很快联想到很久以前的国产动画《神笔马良》,儿时的梵天对马良那神奇的毛笔可是羡慕不已呀,那是要风得风,要雨得雨,只要你画的像,黄金美女随意来呀,没想到若干年以后的今天,CAPCOM 还真做出了这么一款可以靠毛笔来解决敌人的游戏,大神是一款以日本神话为故事背景的作品,特殊的神笔系统以及恶搞的剧情绝对是近年难得的佳作,操作狼神在这个妖魔鬼怪的世界解救村民会给你带来前所未有的乐趣,不过作为一个动作游戏,游戏流程偏长,通一次关需要30个小时以上,同时有大量的隐藏要素,这里由小编梵天为大家献上大神的详细攻略,希望对打算将本作完美的读者提供帮助。

大神的控制方法

通常状态	
L1	第一人称视角观察
R1	拿出神笔
L2	地图快捷查看
R2	躲闪
L3	移动
R3	控制视角,按下进入正后视角
十字键	菜单中的选择
□	冲刺
○	调查,对话,叫的时候显示各种状态参数
△	挖洞,叼起道具或小动物,大型物品无法叼走
×	跳跃

战斗状态			
□	表神器攻击	×	跳跃
△	里神器攻击	○	叫

画笔状态(按住R1)			
□	细线画笔	L3	控制笔的移动
△	粗线画笔	R3	更改画面位置
×/○	加速		

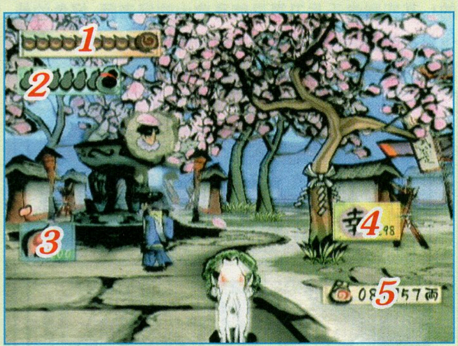
START:系统菜单,跳过对话

SELECT:游戏设置菜单

三段冲刺:在没有遇障碍物的时候,大神的速度会分三个阶段加速

反弹跳:空中接触墙壁再按×

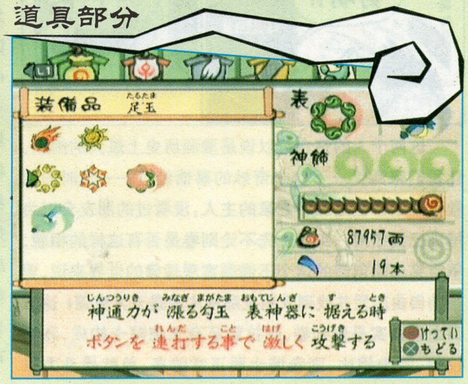
大神的画面解析



1 当前体力,使用物品回复
2 当前墨量,会随着时间徐徐回复
3 异袋,水果,蔬菜等食物都会装到这里
4 幸玉值,提升大神能力所需的数值
5 所有的金钱量,击倒怪兽,破坏罐子,卖出物品都可以获得金钱

游戏菜单介绍

道具部分

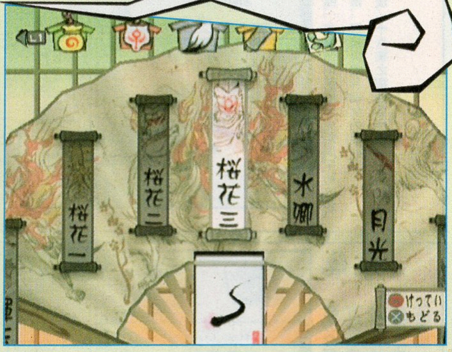


道具

包括体力回复,动物饲料,状态道具,流程过程中获得的贵重品,体力和状态道具按○使用,其他道具按○可

以看到相关说明，这里还可以看到金钱数和妖怪牙的数量。



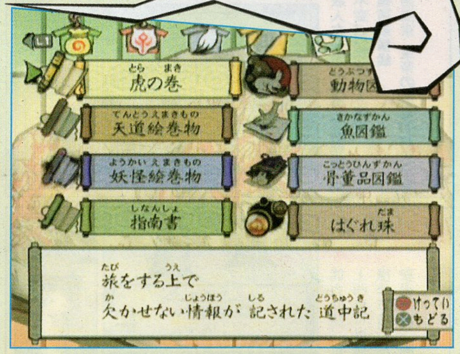


装备品

装备品一共分为镜，勾玉，剑，神饰四种，装备品只能装备两个，分别为表装备和里装备，神饰可以装备 3 个。在战斗中分别对应□键和○键。

神镜	可以抵挡一定次数敌人的攻击
勾玉	远距离对敌人进行连续打击
剑	长按可以蓄力攻击敌人
神饰	战斗辅助作用

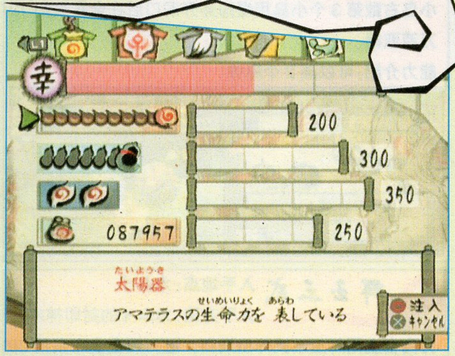
游戏资料



本作有相当多的收集要素，系统将各种资料整合在这个子菜单下，可以随时让玩家观察

虎の巻	
传闻录	旅行中记忆的内容
占い鉴定书	占卜屋的鉴定内容
妖怪面相书	当前讨伐任务的完成情况，黑笔画横线的标明已经讨伐完毕
天道绘卷物	各种能力的解说
妖怪绘卷书	目前遇到的妖怪的解说
指南书	武术馆中习得的技能解说
动物图鉴	动物的喂食完成率
鱼图鉴	钓鱼图鉴，鱼后边的数字表示数量
骨董品图鉴	游戏中获得的贵重品一览，数字表示数量，大部分骨董品都是从宝箱中获得
はぐれ珠	散落在世界各地的珠子，一共有 100 个，全部收集后得到唯我独尊の数珠

能力强化



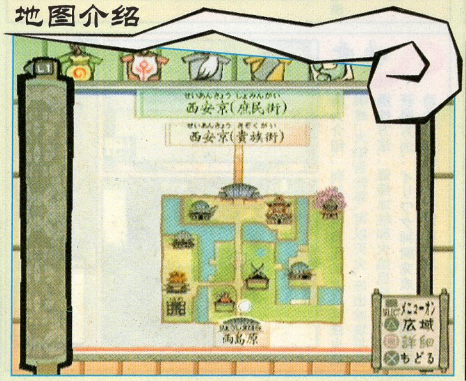
游戏中获得幸玉后可以在这里提升大神的能力，幸玉槽每个槽为 100，最大值为 500，按○或者→注入，强化顺序方面推荐着重强化太阳器和墨这两项，对以后的战斗有很大的帮助。

太阳器	大神的生命力，升级所需要的玉相对较少
墨	葫芦的数量代表神笔能力的使用次数
异袋	异带满值时进入死亡深渊后可以复活，升级所需要的幸玉很多
お财布	大神的金钱数

神笔能力一览

大神在游戏过程中会获得各种各样的神笔能力，在这里可以看到神笔能力的名称，和简单的使用方法，按○键可以看到该能力的详细图示介绍，非常方便。

地图介绍



地图如水墨画般简单扼要，地图上方是该地域的名字，狼头表示大神所在的位置，按 SELECT 键可以看地图提示，按△看大地图，□键看详细地图，×退出。

神笔系统

大神靠一支笔就能走遍天下，真是要风得风，要火得火，要太阳有太阳，要月亮有月亮，随着流程的进行大神获得的神笔能力不断增多，这些能力不论是在解迷还是战斗中都有极其重要的作用，下边就介绍一下十五种基本神笔的能力和获得方法

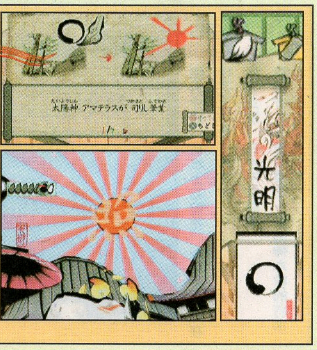
十五种基本神笔能力

光明

能力介绍：在天空中画出太阳，让世界变成白天

操作方法：逆时针画闭合的圆圈

获得方法：流程中获得



画龙

能力介绍：连接断开的桥梁

操作方法：连接断桥的两头

获得方法：流程中获得

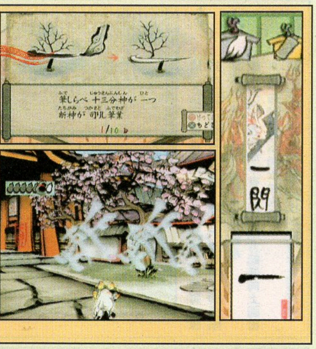


一闪

能力介绍：攻击敌人，切断植物

操作方法：画一条横线，起始方向随意

获得方法：流程中获得



辉玉

能力介绍：制造爆弹炸开有裂缝的墙壁，战斗中也可以给敌人极大的伤害

操作方法：先画一个闭合的圆圈，然后从圈内引出一条线到圈外

获得方法：神州平原和花火师谈话习得能力



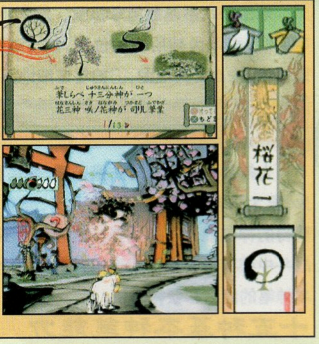


樱花一

能力介绍：最常用的能力，复活朽木，以及有怨气的草丛，复活植球，还可以攻击特定敌人

操作方法：直接对着树木画圆圈即可

获得方法：花关谷的相关流程完成后

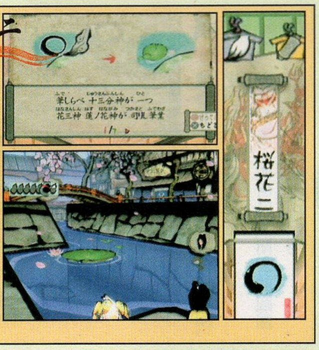


樱花二

能力介绍：在水上画莲花，大神可以踩在莲花上不会掉入水中

操作方法：在水中画圆圈

获得方法：使用樱花一复活神木村的朽木



樱花三

能力介绍：连接大神和空中的莲花，使得大神可以飞到莲花上，另外也可以将莲花和挂钩连在一起以完成迷题

操作方法：直接连接大神和莲花

获得方法：完成遗迹内的相关流程后

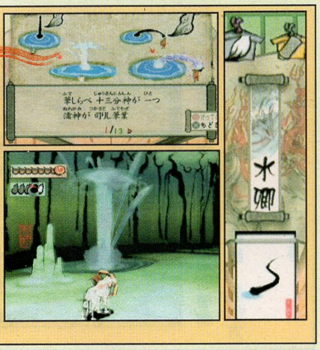


水乡

能力介绍：使冒泡的水池出现水柱，大神可以踩到水柱到达更高的位置，连接水池和岸上的火焰来灭火，另外还可以转移水池中的水

操作方法：在水池中有水泡的地方起笔向上画出水柱，连接水池中的水和火焰

获得方法：完成高宫平的找水源的游戏后获得



疾风

能力介绍：画出风来，可以吹动风车，也可以吹走箱子的火焰

操作方法：按图示画风，起笔方向不同风向不同

获得方法：风神宫三层获得

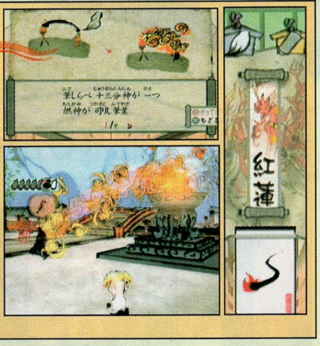


红莲

能力介绍：主要作用是融化火炬周围的冰块，

操作方法：连接火焰和融化的目标

获得方法：十六夜之祠地下2层战斗后获得

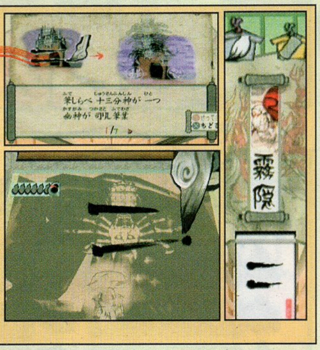


雾隐

能力介绍：敌人在一定时间内移动缓慢，我方移动速度不变，对快速敌人有效

操作方法：画两条横线

获得方法：西安京 宝帝の屋敷的葫芦出来后获得

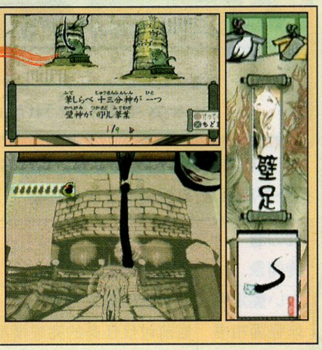


壁足

能力介绍：可以在有猫神像的地方在墙壁上画出可以抓住的脚印，以爬到更高的地方

操作方法：从猫神像向上画线，可以弯曲

获得方法：鸣猫之塔塔顶喂猫后获得

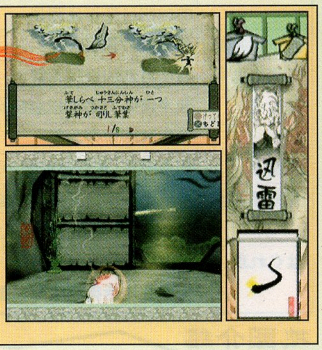


迅雷

能力介绍：连接空中的闪电和版面中的导电装置，也可以直接利用闪电攻击敌人

操作方法：在闪电和导电目标间连线

获得方法：鬼ケ岛在雕像的后背画雷剑后获得



吹雪

能力介绍：利用场景周围的冰柱冻住火焰蜘蛛，火焰齿轮等，可以灭火，冻出冰块平台

操作方法：连接冰柱和火焰目标

获得方法：イリワク神殿完成三个圆盘转动的地方闪出三个雷电标志





神笔追加能力

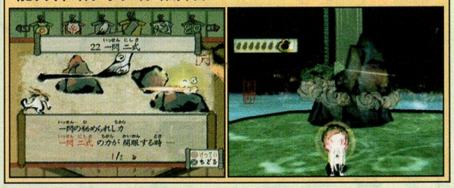
这些能力是不记录在系统菜单中，但习得前提是必须先掌握相应的神笔能力，比如要学习一闪三式，就必须先掌握一闪二式，神笔的追加能力都不是在主线流程中获得，可以在空闲的时候收集，但每项能力都要花非常多的钱。

一闪二式

入手地点：两岛原北

入手方法：海中7个小岛中间的岛屿破坏所有的岩石后出现洞口，跳入洞中在金布泉捐6万两后取得

能力介绍：可以切断铁石

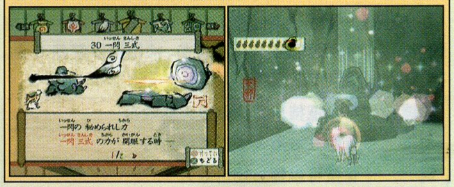


一闪三式

入手地点：カムイ

入手方法：地图左上的山路途中从神殿入口跳到下边的平台，用一闪二式切断铁石出现洞口，跳入洞中花36万两取得

能力介绍：切断最坚硬的铁石

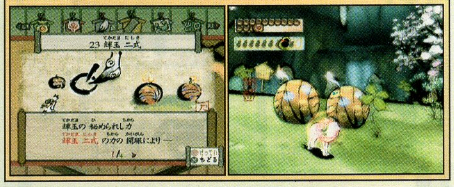


辉玉二式

入手地点：两岛原 北

入手方法：两岛原 北海中7个小岛右数第3个小岛用爆弹炸开洞口后在金布泉捐12万两取得

能力介绍：可以画2个爆弹

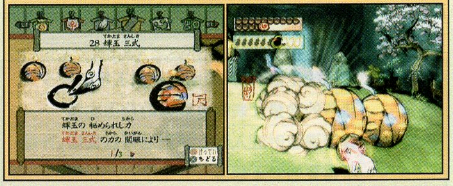


辉玉三式

入手地点：カムイ

入手方法：カムイ的封印神木左方高台上用辉玉二式炸出洞口，进入后在金布泉捐30万两后取得

能力介绍：可以画3个爆弹



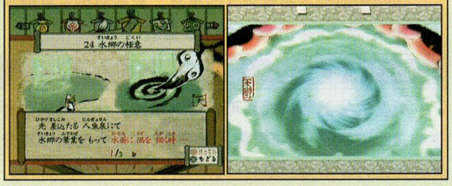


水乡 水飞

入手地点：龙宫城

入手方法：龙宫城 1F 东边完成寻找水源的游戏后获得

能力介绍：不用人鱼的古钱就可以在人鱼泉传送，方法是在人鱼泉中画圆圈

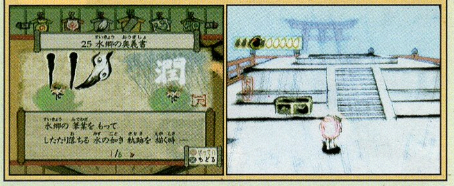


水乡 惠雨

入手地点：西安京 贵族街

入手方法：卑弥呼死后，来到贵族街北边王宫上方的水池处和旁边的卑弥呼侍女对话，之后用水卿将水池中的水引到上边的四块石头上取得

能力介绍：画三条竖线可以下雨



疾风 龙卷

入手地点：两岛原 北

入手方法：在海猫亭得知需要カジキ当料理，乘海豚去西方的□の小岛帮助渔师钓上カジキ（需在西安京买到10000 两的鱼竿），然后返回海猫亭学得风神的龙卷奥义

能力介绍：画三条平行的横线，在一定时间内身边产生龙卷风，对敌人有吹飞效果

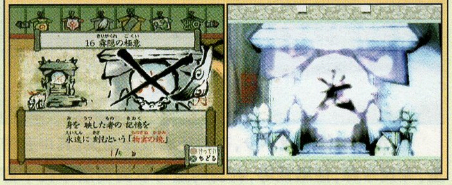


雾隐 雾飞

入手地点：西安京 贵族街

入手方法：80 个妖怪牙和宝帝交换雾禁ビヨウタン取得

能力介绍：记录点的镜子上画×，就可以在有×的记录间任意传送

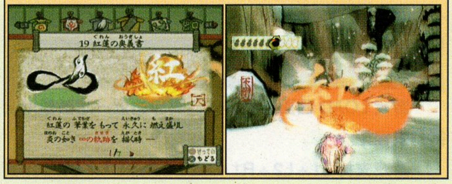


红莲 爆炎

入手地点：西安京 平民街

入手方法：山猫亭内的料理厨师对话，将黄金のマツタケ交给他后习得，黄金のマツタケ在高宫平和鼹鼠玩找队长的迷你游戏后，将奖品道具汤のみ交给茶屋的主人得到

能力介绍：用笔画 ∞，可以直接创造暴弹和火焰

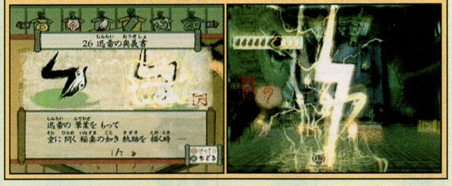


迅雷 雷光

入手地点：西安京 贵族街

入手方法：イダテン和赛跑得到三次后得到"カラクリ齿车"，到贵族街西边的塔楼上，需要用两次壁足，将齿车交给发明家，和发明家再次对话，他打开开关后在墙壁上画雷电的形状，习得雷光

能力介绍：直接在任意地方画出雷电，在战斗中是非常强大的范围技能，但消耗墨数多



大神神器大全

镜

名称：真经津镜

入手方法：初期装备

能力介绍：サクヤ姬送给大神授神镜，可以抵挡敌人的攻击

名称：神兽镜

入手方法：击倒 BOSS 女郎蜘蛛后获得

能力介绍：刻有神兽之印的神镜，表神器装备时可以使用笔业画点

名称：冲津镜

入手方法：クサナギ村、十六夜の祠的行商处可以买到

能力介绍：轮回转生之理的神镜，用来制裁恶势力

名称：边津镜

入手方法：100 年前神木村的行商人处花 15 万购买

能力介绍：知识，力量，信仰三位一体的镜神镜

名称：八尺镜

入手方法：イリワク神殿全部笔神入手后取得

能力介绍：神圣之轮缠绕的圣镜，表神器装备时可以使用红莲

勾玉

名称：足玉

入手方法：アガタの森沿着河边的靠着悬崖壁走可以进入瀑布后边的山洞，画爆弹炸开山洞后宝箱中得到

能力介绍：充满神通力的勾玉 表神器连打按键可以连续攻击，里神器装备时可以连射

名称：生玉

入手方法：击倒 BOSS 赤カブ后获得

能力介绍：散发生命之辉的勾玉，里神器装备时可以大范围单发攻击敌人

名称：道返玉

入手方法：击倒 BOSSエキビヨウ后获得

能力介绍：散发清廉之光的沟玉，可以净化敌人，里装备时可以连击

名称：死返玉

入手方法：ウエベケレ的行商人处花 15 万两购买

能力介绍：将邪恶之魂引到到黄泉的神器，里神器装备时可以大范围单发攻击敌人

名称：八尺琼勾玉

入手方法：西安京 平民街头武器屋 50 万购买

能力介绍：表装备时可以使用吹雪，里装备时可以连击

剑

名称：都牟割太刀

入手方法：击倒 BOSS 八岐大蛇

能力介绍：大蛇之尾后出现的圣剑，长按攻击键可以蓄力斩断敌人

名称：七支刀

入手方法：西安京 平民街的武器屋购买

能力介绍：表神器装备时可以使用笔业画点

名称：草稚剑

入手方法：击倒 BOSS キュウビ

能力介绍：キュウビ尸体中的剑，深绿之刃可以切断恶鬼

名称：八握剑

入手方法：ポンコタン的道具屋花 20 万购买

能力介绍：表神器可以使用笔业画点

名称：天业云剑

入手方法：击倒 BOSS 真八岐大蛇

能力介绍：雷光缠绕的圣剑，表装备时可以使用迅雷



神饰

装饰名称	效果	获得方法
魔除けの铃	百鬼绘卷不会追大神	20 个妖怪牙交换
ご神木枕	休息时徐徐回复体力	30 个妖怪牙交换
金の招き猫	金钱和物品掉落在身边	50 个妖怪牙交换
スリの手袋	夺取敌人身上的道具	70 个妖怪牙交换
早墨ヒョウタン	墨水回复速度上升	100 个妖怪牙交换
水别けの石简	在水上步行	100 个妖怪牙交换
妖器雾禁ビヨウタン	记录点的镜子上画 x，就可以在记录间任意传送	80 个妖怪牙交换
唯我独尊の数珠	太阳器和墨无限，攻击力 10 倍	收集 100 个珠子

商店道具列表

道具名称	价格	道具效果
饵袋（豆）	500 两	喜欢豆类食品动物的食物
饵袋（草）	500 两	喜欢草类食品动物的食物
饵袋（肉）	500 两	喜欢肉类食品动物的食物
饵袋（鱼）	500 两	喜欢鱼类食品动物的食物
神骨顶	500 两	回复三个体力值
中神骨顶	1500 两	回复 10 个体力值
大神骨顶	2500 两	体力完全回复
破魔札	4000 两	周围妖怪小程度伤害
中破魔札	7000 两	周围妖怪中程度伤害
大破魔札	10000 两	周围妖怪大程度伤害
报复のお札	10000 两	一定时间无敌状态
无限墨	5000 两	一定时间墨无限
人鱼の古钱	1000 两	人鱼泉瞬间移动消耗品
黄金底粉	15000 两	强化神器
铭酒 钢のコブシ	2000 两	一定时间内攻击力上升
铭酒 钢のタマシイ	1000 两	一定时间内防御力上升

神业、镜业、剑业技能的获得方法

游戏流程一共有三个武术道场可以花金钱习得这些技能，分别是神州平原西边的房间，两岛原的小岛以及カムイ，购买技能后进入老人家身后的房间根据提示习得。成功后还会得到道具奖赏。

神话世界中的战斗



在野外和迷宫会看到漂浮的百鬼绘卷，和它们接触后就会进入战斗区域，区域是封闭的，击败敌人后就可以离开，如果不想战斗，可以攻击结界发光的地方然后跳出去，战斗中可以得到道具和金钱，甚至还有购买神饰的妖怪牙，因此还是尽量不要退缩吧，有了神笔的大神只要了解每种妖怪的弱点战斗难度不会很大。



战斗评价



战斗胜利后，系统会根据玩家成绩给予评价，评价由高到低依次是神，松，竹，梅，凡，讨伐时间越短评价越高，痛手是被敌人攻击的评价，无伤评价为神，评价越高获得的而外奖金就越高，大神的神评价在平时战斗中很轻易就能拿到。

战斗心得

装备表，里两种神器可以交替攻击敌人，一闪是战斗的主力能力，只有针对妖怪的弱点攻击才有效果，神器玉的攻击效果不错，而战斗中炸弹给敌人造成的伤害往往会高过一闪。

百鬼讨伐

妖怪名称	弱点	黑天邪鬼	一闪
绿天邪鬼	一闪	首无し地藏	辉玉
赤天邪鬼	一闪	舍钟地藏	一闪
黄天邪鬼	一闪	光背地藏	辉玉
青天邪鬼	疾风	首り地藏	辉玉
なまはげ	疾风	雷耳轮入道	一闪
出刃なまはげ	疾风	天狗轮入道	雾隐
桶なまはげ	辉玉	烈火云外镜	疾风
唐伞なまはげ	疾风	冷艳云外镜	红莲
号炮なまはげ	疾风	轰雷云外镜	一闪
直轮战士	雾隐	阴风云外镜	雾隐
直轮武者	雾隐	镰鼬	疾风
直轮鼓舞	雾隐	一郎丸	迅雷
直轮大风	一闪	二郎丸	迅雷
直轮将军	雾隐	三郎丸	迅雷
鬼灯	樱花	青入道	水卿
夜鸟	一闪	大天狗	吹雪
雪童子	红莲	赤鬼	迅雷
骸金鱼	一闪	青鬼	迅雷
乌天狗	疾风	牛头鬼	红莲
姑获鸟	雾隐	守护土偶	一闪
朱目轮入道	疾风	管ギツネ	一闪
冰唇轮入道	红莲		

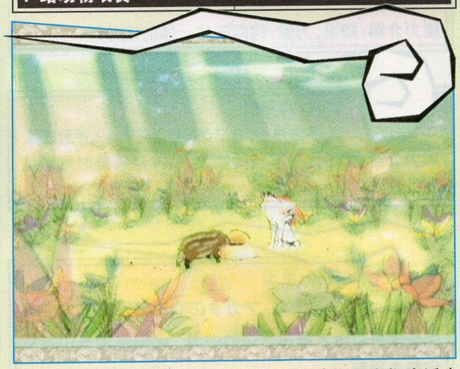
妖怪牙

妖怪牙是妖怪掉落的一种特殊道具，收集一定数量的妖怪牙可以在特定商人处交换神饰，妖怪牙要在战斗中全部使用一闪攻击敌人就会获得，黑天邪鬼这样的敌人在初期很容易能获得妖怪牙，另外花 10 万两习得神业无礼直接在战斗中按○就能获得，200 万两的无礼讲当然是强的妖怪牙获得技能，不过要消耗很多的时间。

幸玉的获得方法

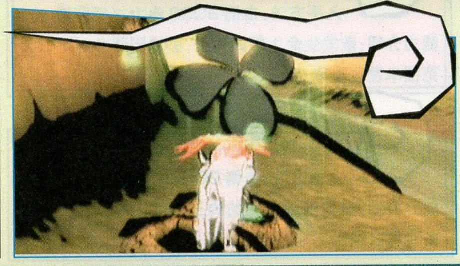
幸玉在本作中相当于经验值，战斗只能获得金钱，幸玉获得方法要相对特殊。

1 给动物喂食



大神的世界中存在着各种各样的动物，它们生活在野外，只要给它们喜欢的食物，就会获得幸玉，流程中动物喜欢吃的豆，草，肉，鱼都可以在行商人处买到，一定不要错过。

2 挖掘黑花



学会樱花一后就可以复活植物，其中有种必须挖地才能发现的黑花比较隐蔽，一般地面上有绿光的地方才能找到它们，用樱花复活它们往往会得到不少幸玉。

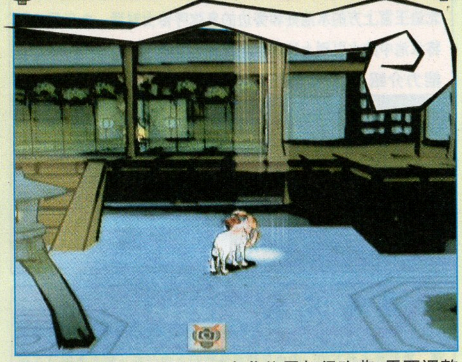
3 复活植物

流程中的朽木和有怨气的草丛，复活后都可以得到不少幸玉，普通的树木得到的就少些。

4 完成分支任务

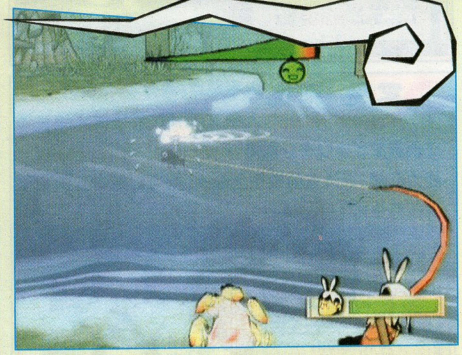
有些支线情节完成后可以得到幸玉，分支虽然不会影响主线流程，但还是推荐尽量完成，本文会在流程对分支任务进行详细的介绍。

隐藏宝箱的获得方法



宝箱有些位置很明显，有些位置却很隐蔽，需要调整视角和借助其它能力获得，有些宝箱还会埋在地下，只有黑夜的时候才会在地面放出白色的光柱，这时在上边挖地就可以找到宝箱中的宝物。

迷你游戏



这次的迷你游戏不少，有时还和流程相关，其中有钓鱼，寻找水源，撞鼹鼠等，钓到的鱼可以到商店中卖个好价钱，寻找水源和撞鼹鼠等其他迷你游戏都可以获得道具，具体操作方法将在游戏流程中有详细介绍。

神器的强化道具——黄金底粉

神器是可以强化的，但需要黄金底粉，黄金底粉可以在商店中买到，完成讨伐任务也能获得，游戏中一共有 15 个黄金底粉

小细节

游戏 LOAD 画面连续按键，脚印达到一定数量时会得到妖怪牙。

游戏支持 L1＋L2＋R1＋R2＋SELECT＋START 直接重启

动物喜好

鸟	豆	老虎	肉
鸡	豆	狸猫	肉
野猪	豆	狐狸	肉
猴子	肉	牛	草
马	草	猫	鱼
兔子	草	狗熊	鱼
狗	肉	仙鹤	鱼
鹿	草	鼠	豆

15 个黄金底粉入手方法

商店购买

入手方法	数量	价格
アガタの森商人处购买	2	5000 两
クサナギ村商人处购买	2	10000 两
西安京平民街武器屋购买	2	15000 两
ウエペケレ商人处购买	2	15000 两
ヤマト商人处购买	2	15000 两

妖怪面相书

入手方法	数量
完成神州平原神社内ミカヅキ的讨伐任务	1
完成クサナギ村宿屋二楼ハルカ的讨伐任务	1
完成西安京平民街山猫亭里真澄的讨伐任务	1
完成カムイ地图西边屋内ワリウネクル的讨伐任务	1
击倒最强的答选坊在宝箱中获得	1

15 个太阳器的欠片收集方法

每获得三个太阳欠片即可自通提升一格的体力上限

编号	位置	获得
1	花关谷	用樱花一复活所有的朽木后在有壁画的地方出现宝箱
2	神木村	使用樱花二画荷叶，在浮石上的宝箱中得到，神木村水塘中央的小岛
3	风神宫	习得疾风后在风神宫最上层尽头的通道的宝箱中得到
4	クサナギ村	クサナギ村观风台上用疾风吹动鲤鱼幡跳到对面，在宝箱中获得
5	高宫平	完成寻找水源的小游戏
6	两岛原	挖神木前边的发光石板后进入地下击败大蜘蛛，从宝箱中得到
7	西安京平民街	地图西南房屋的后边可以用炸弹炸开，在 2F 用二段跳在宝箱中
8	难破船	大炮射击目标的平台上的宝箱得到，需要两次二段跳
9	猫鸣の塔	最上层的猫神像后面的长通道尽头
10	两岛原北	西南孤岛挖地下去击败蜘蛛后获得
11	カムイ	村子入口右边有裂缝墙壁的平台，炸开墙壁进入，和蜘蛛战斗后获得
12	ウエペケレ	地图西边平台下边的得到
13	カムイ(エゾフジ山麓)	北面的高台挖到珠子的地方继续使用樱花三到上边的平台的宝箱
14	ヨシペタイ奥地	第三个分插口，右边分支尽头的宝箱得到
15	イリワク神殿	打倒双魔神后获得

武术道场能力一览

技能名称	技能效果	价格
神业 かわせ身	按 R2 可以闪避敌人的攻击	1 万两
神业 神空	空中按×，两段跳	2 万两
神业 穴掘り大名	挖掘坚硬的地面	3 万两
镜业 四洗	镜 4 段攻击	5000 两
镜业 伍洗	镜 5 段攻击	2 万两
玉业 激魂	勾玉攻击数增加	7000 两
玉业 烈魂	玉业 激魂习得的情况下学习后勾玉再次攻击数增加	3 万两
剑业 参斩	剑三段攻击可能	4 万两
神业 镜鸣	表里同时装备镜可以使出蓄力攻击	4 万两
神业 无礼	按○对敌人撒水，成功获得妖怪牙	10 万两
神业 无礼讲	提高妖怪牙的获得几率	200 万两
神业 石头	按□撞坏需要一闪才能破坏的硬石	1 万两
神业 跳击	2 段跳有攻击判定	3 万两
神业 あびせ身	按 R2 回避动作有攻击判定	3 万两
剑业 四斩	剑攻击最大攻击次数为 4	5 万两
神业 魂继	表里同时装备勾玉时攻击力上升	5 万两
神业 剑舞	表里同时装备剑时攻击力上升	6 万两

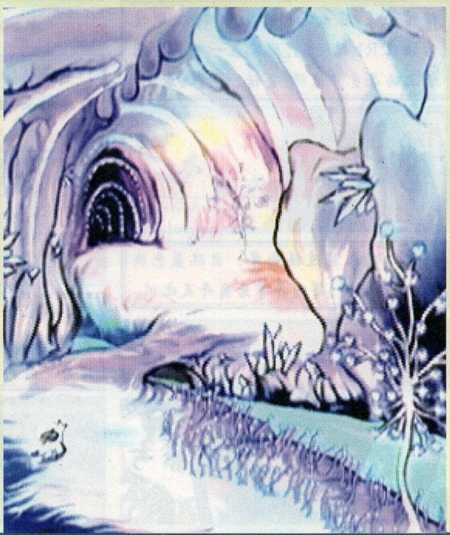
骨董品

名字	获得地点	具体位置
干支置物子	神州平原	花火屋附近有裂缝的墙壁画一个爆弹，宝箱中得到
干支置物丑	アガタの森	ツタ遗迹入口挖到宝箱得到
干支置物寅	高宫平	在上边的草垛的上空可以看到莲花，连续使用樱花三后可以到一个有宝箱处，宝箱中得到
干支置物卯	风神宫	电梯处画完炸弹，离开电梯，等电梯升到上边后，跳进入电梯下层宝箱中
干支置物辰	关所	桥南的高台上的得到
干支置物巳	两岛原	东南的大岛的连接处可以从贝壳中得到
干支置物午	西安京	使用水乡将东南角的水池灌满水，在用水乡在水池中引出水柱，乘水柱来到高空中的阴阳师特搜队カモノ队员把守的房子，房间的后边的宝箱得到
干支置物未	西安京	北边宫殿的沙地中挖到宝箱得到
干支置物申	南破船	有黄金铁钩的平台上的宝箱可以得到
干支置物酉	西安京	宝帝身后的宝箱中可以得到
干支置物戌	两岛原北	看流星的人旁边在地上挖到
干支置物亥	两岛原北	地图东边女子旁边挖洞，跳进去宝箱中得到
干支置物猫	猫鸣の塔	等塔过程中休息平台的宝箱
アメジスト风镇	カムイ	村子入口旁的冰山平台上有仙鹤的地方的宝箱得到
琥珀风镇	カムイ	罗城门的旁边可以挖到
翡翠风镇	ウエペケシ	村子入口有兔子的地方可以挖到
猫目石风镇	ヨシペタイ	左分支的尽头的宝箱得到
メノウ风镇	ポンコタン	村入口右边的荷叶得到
トルコ石风镇	ヨシペタイ奥地	中途的宝箱中得到
ルビ－风镇	イリワク神殿	入口的宝箱得到
サファイア风镇	イリワク神殿	4F 屋外冰冻的宝箱中得到
エメラルド风镇	イリワク神殿	燃烧的齿轮的房间里火焰宝箱中得到

100 个珠子的收集方法

1	イザナギ窟	瀑布右边的悬崖墙壁下直接就可以看到
2	神木村	みかん爷爷跳舞的高下面的木梁上，两段跳拿起来更方便些
3	神木村	剑士屋子后边有巨大岩石的小岛可以挖到
4	神木村	瀑布旁连续樱花三跳到上边后获得
5	神州平原	十六夜の祠从石路下来后先不要前进，悬崖墙壁下有树的地方可以挖到
6	神州平原	武术道场后边的地面可以挖到宝箱
7	神州平原	神木南边河边高台的草丛中可以挖到
8	神州平原	伐木工人房子后边的角落挖到宝箱
9	神州平原	到花火师的屋子内使用辉玉二式，辉玉三式，中途要重新进入房间，
10	神州平原	将名も无き男五个瓶器叨到平原的道阻神神像前
11	花关谷	经过火堆出了山洞左边的树下挖到
12	アガタの森	水池上使用樱花三跳到树枝上可以得到
13	アガタの森	コカリ的家里
14	アガタの森	ツタ卷遗迹入口旁
15	アガタの森	地图中央挖地中的宝箱，夜晚多观察
16	アガタの森	ヒトシオの泉上方的水塘
17	アガタの森	占卜屋前火焰宝箱中得到，需要水乡或疾风
18	ツタ卷遗迹	1F 西边长木组成的螺旋通道，用炸弹炸开深蓝色墙壁，在里边植球中得到
19	ツタ卷遗迹	炸开有蘑菇场景瀑布后面的墙
20	ツタ卷遗迹	1F 东北角的推球的通道南入口使用樱花三，在上边的植球中得到
21	高宫平	高宫平东南和ウシワカ交战洞窟内右侧水池中使用一闪后，箱子会浮上来
22	高宫平	切舌婆婆屋子西北的水塘旁可以挖到宝箱得到
23	高宫平	关所入口附近的草地
24	高宫平	高宫平人鱼泉南边的枯叶堆中的宝箱中得到
25	高宫平	山洞中火焰宝箱得到
26	高宫平	挖下世部乡入口左边的石台，跳进宝物置场，中间的宝箱得到
27	クサナギ村	フヤ姬家门口左边木桥旁的宝箱得到
28	クサナギ村	竹取翁屋子内挖到
29	クサナギ村	村子有梯子的地方，用樱花三跳上去对鲤鱼飘用风吹，对面的宝箱得到
30	世部乡	世部乡入口左边的地中挖到宝箱得到
31	世部乡	宿场二层左侧一上来的第一个房间内点木偶的左眼睛后获得
32	世部乡	尽头的竹林的白色沙地中挖到宝箱得到
33	风神宫	电梯处画完炸弹，离开电梯，等电梯到上边后，跳进入电梯下层宝箱中得到
34	风神宫	二层的阳台的火焰宝箱得到
35	风神宫	击倒 BOSS 真ヤマタノオロチ后，北边洞窟和フヤ姬对话与八犬士连续进行三次战斗，胜利后得到珠子
36	关所	大桥左面左边下去，尽头可以从挖到的宝箱得到
37	关所	大桥左边的海边燃烧的宝箱得到
38	关所	大桥对岸马旁边的地上可以挖出
39	关所	在桥上连续使用樱花三跳到有火炬的平台上在宝箱中得到(要有墨快速回复的神饰)
40	关所	到河的最北边，可以在平台上挖到，要带上水捆什的石筒
41	两岛原	白天到难破船旁边，画葡叶后跳到船上，沿着木杆向船尾走，宝箱中得到
42	两岛原	到四安京门右边的草丛里找到一只黑白相间的兔子，喂食后把它叼到动物好き的男面前后得到
43	两岛原	习得穴掘り大名后在武术道场门口就可以挖到
44	两岛原	挖神木前边的发光石板后进入地下，击败大蜘蛛后，要破坏罗城门
45	两岛原	和岸边的ハヤテ对话，和他玩赛跑游戏，累计三次会获得珠子
46	西安京(平民街)	无水河道西边的宝箱
47	西安京(平民街)	东北角花关旁边屋子内破坏木门后在沙地中挖到
48	西安京(平民街)	到平民街地图东边将木炭交给拿贫色雨伞的小女孩，和她对话头上会有当前流行的提示图案，到西边流行屋中和流行街门交谈，在衣服上画出流行图案，全部完成后获得
49	西安京(平民街)	完成四次抓小偷的人物，获得阴特假面，到平民街东南方向，对水池使用水乡，来到将阴特假面交给屋子内的人，抓小偷的任务在流程中有详细介绍
50	西安京(平民街)	在神木村神木旁播过サザンカ一下，到平民街西边，在サザンカ和ツバキ姐妹面前点成树后使用惠雨，再和她们对话得到
51	西安京(贵族街)	ヒミコ宫殿入口右侧三个草丛的中央
52	西安京(贵族街)	贵族街左边的虚无僧对话进行挑战，在 30 秒达成神评价，前提是神木村和クサナギ村虚无僧的挑战全部达成神评价，完成后得到珠子
53	西安京(贵族街)	贵族街南边湖泊右侧的水底，用一闪就能得到
54	西安京(贵族街)	ヒミコ宫殿西边的的屋子中
55	西安京(贵族街)	北边宫殿有侍女的房间的后边宝箱
56	西安京(贵族街)	イダテン和赛跑得到三次后得到"カラクリ齿车"，到贵族街西边的塔楼上，需要用两次壁足，将齿车交给发明家，和发明家再次对话，他打开开关后在墙壁上画雷电的形状，随后对雷电画于使用雷光得到珠子
57	难破船	有大炮的房间里，用大炮炸掉最上方的木板
58	难破船	难破船最深处拿到小锤的宝箱
59	宝帝の屋敷	宝帝屋子门外挖到的宝箱中得到
60	两岛原北	两岛原 北入口附近河岸的边上
61	两岛原北	ウラシマ家东侧的池子附近
62	两岛原北	钓鱼的小岛上的宝箱
63	两岛原北	地图东边女子旁边挖洞，跳进去中间的宝箱中得到
64	两岛原北	在桥边的 SAVE 点使用在雾飞能力，再岛原北岩地的宝箱中
65	两岛原北	两岛原北西南孤岛挖地下去，击败蜘蛛后再次进入破坏所有的罗生门后从宝箱中获得
66	两岛原北	龙宫前边的乘龙王后，将水龙入口的场所净化后获得玉手箱，将其交给东北小屋的ウラシマ后得到珠子
67	猫鸣の塔	休息平台的宝箱可以得到珠子
68	猫鸣の塔	壁足习得后再次从塔底爬到塔顶后在宝箱中获得
69	猫鸣之塔	四周的高台的宝箱得到珠子，壁足能力必须
70	龙宫	炸楼梯后边有裂缝的墙壁，跳入洞中在中央的宝箱中得到
71	龙宫	龙宫东边，跳到第二根柱子上，用画出第三根柱子，就可以在第四根柱子上的宝箱中得到
72	龙宫	龙宫西边的贝壳中得到
73	龙宫	击败妖狐后回到龙宫和公主对话后获得
74	カムイ	在地图西边武术馆前雪人旁的地面可以挖到
75	カムイ	山洞从有黑花的平台跳过去，在有狗熊的山洞中融化冰冻宝箱可以得到
76	カムイ	村子入口右边有裂缝墙壁的旁边的宝箱中得到
77	カムイ	ワリウネクル家旁中央罗城门附近可以挖到
78	カムイ	在湖上的小岛上挖地进入地下，击败蜘蛛后的答选坊后在中央的宝箱中得到
79	カムイ	村子入口右边有裂缝墙壁的平台，炸开墙壁进入，挖地洞后和蜘蛛战斗，胜利后再次返回破坏复出现的罗生门(等击败真八岐大蛇后，带着天业云剑就会出现罗生门，里边的敌人强的发指，还有复数的 BOSS，打之前准备足够的道具)
80	ウエペケレ	村子中央有仙鹤的高台上可以挖到
81	ウエペケレ	有狗熊的旁边的宝箱得到
82	ウエペケレ	山腰有山羊的旁边可以挖到
83	ウエペケレ	推雪球的场地的南边可以挖到
84	エゾフジ山麓	地地图右边，用樱花三跳上边的平台，使用红莲融化左边的宝箱得到
85	エゾフジ山麓	山麓北边的宝箱，需要使用樱花从两个黑花处继续向上跳，在尽头的宝箱中得到珠子
86	エゾフジ山麓	在山顶可以使用樱花三到有两个黑花的地方，在这里可以挖到珠子
87	エゾフジ山麓	回到ウエペケレ利用雾飞传送到エゾフジ山麓／岩场，中间的宝箱得到
88	ヨシペタイ	中途的宝箱中得到
89	ヨシペタイ	第三个分支，右分支的尽头可以挖到
90	ヨシペタイ	完成神木村 100 年前的流程后，和カイポク对话选第一项目赛跑，胜利后得到珠子
91	ポンコタン	入口处左面的叶子上，需用樱花三连结花瓣上去
92	ポンコタン	从地图左上角连续用樱花三连结花瓣上去，中途的宝箱
93	ポンコタン	100 年前神木村流程完成后来与イッシャク爷爷对话后获得
94	ヨシペタイ奥地	第一个场景里的宝箱
95	ヨシペタイ奥地	第二个分插口，左分支尽头的宝箱
96	ヨシペタイ奥地	需要使用壁足的地方，从右边的墙壁走可以在平台的宝箱中得到
97	イリワク神殿	入口左边的地面挖到
98	イリワク神殿	有三个火焰蜘蛛的地方用吹雪冻住两个蜘蛛，然后跳到平台上获得
99	イリワク神殿	SAVE 点附近冻住第二个火焰在上边的宝箱中获得
100	箱舟ヤマト	通关后自动获得





传说从这里开始

long long ago，名叫神木村的村落到处都是美丽的樱花树，村民每年都会祭拜林中有神明的神木，然而，有一天一阵凉风吹来，村中出现了一只凶恶的妖魔，为了和平的生活村民每年不得不向妖魔献上一位姑娘，没有一个村民敢违抗这有着八首利牙的妖魔……（这姑娘那可是一年就少一个呀，这样下去村里不就只剩下死死团的大老爷们了么）



此时村外出现了一匹白色的狼（不是狗），村民们称它为"白野威"，白狼在深夜中在村子中徘徊，村民们担心白狼会袭击村人便集合起来讨伐它，村中对剑术很自信的剑士多次与白野威交手，每次白狼都会像风一样轻松的躲开剑士的长剑，战斗评价是两个字——无伤

祭祀的时刻很快来临了，这次的祭品是剑士的 girl freind，真是"屋漏偏遭连阴雨，喝杯凉水都塞牙"，剑士不能让死死团的怨念坏了自己的好事，他拔剑讨伐妖魔——八岐大蛇，大蛇不愧是当时死死团的团长，剑士的雕虫小技怎奈何的了它，几回合下来，剑士几乎绝望了，死死团就要得逞了！

白狼再次出现，疯狂的冲向妖魔撕咬着它的头和身体，大蛇一怒之下吐火烧狼，白狼一股清风吹灭火焰，大蛇再怒用牙要狼，白狼轻轻一点长出的树木挡住了利牙，然而大蛇使用了卑鄙的手段，八头轮番出战，很快白狼身上的鲜血染红了身体。

"口胡，不是说一个头一个头单挑的么？"

"啧啧，没错啊，单挑不是所有的头挑你一个吗！"



白狼朝天狂叫，怒斥着大蛇的卑鄙行为，此时月光照在剑士的剑上，剑士奋力一击斩死了大蛇，他看着奄奄一息的白狼留下了男人的眼泪："哥们，美女与野兽的神话传说在这是不能行的！我的女友不会让给你这个兽族的！"。果然剑士不知眼前的这只神兽是母狼，神兽听了剑士的理由当场气绝……

就这样，神木村恢复了和平，为了纪念白狼，村民为它雕刻了神像，同时将杀掉妖魔的月呼剑供奉了起来，就这样白狼像和月呼剑一直默默的，默默的守护着村子。



几百年后，人们只当那是传说，一天，有人拔出了月呼剑，妖魔再次复活，世界再次陷入黑暗，木精女神出现将神镜授予神像，白狼重生，在イッスン（一寸法师）的帮助下接受了讨伐妖魔的使命……



第一章 八岐大蛇之章



天の川

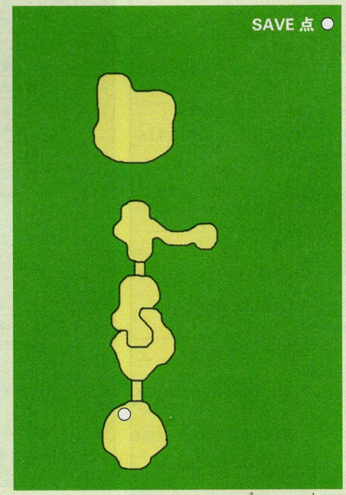
进入树下发光的出口。

SAVE 点存档后，过桥。

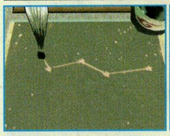
根据提示按□键破坏罐子。

利用反弹跳跳到高台上（跳到墙壁上时再按×即可反弹跳），击破箱子得到神骨顶（回复 3 个体力），旁边的罐子还有一些金钱。

断桥前，桥梁会被画笔的神奇能力修好。



继续前进，在天の川的方向右走，剧情后按住 R1 键+□，用笔点一下左边龙首上的星星，"苏神"复活，获得画龙。





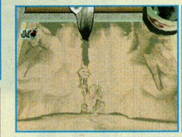
在河边用画笔连接两岸，出现蓝色浅滩，游到对面，得到异带后离开天之川。

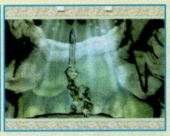
道具：击破出口旁边的罐子可得到苹果、桃子、桔子



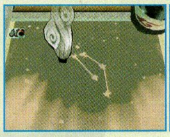
イザナギ窟

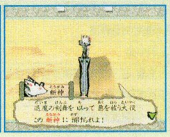
一路前进，经过木桥后，左边有比较隐蔽的地点，击破罐子得到团子，跑到最北端。



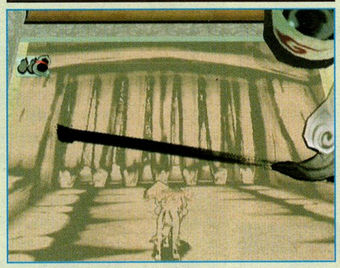


来到雕像前，向上画出剑身，老规矩，用笔点星座左边的星星得到"断神"，获得能力一闪。



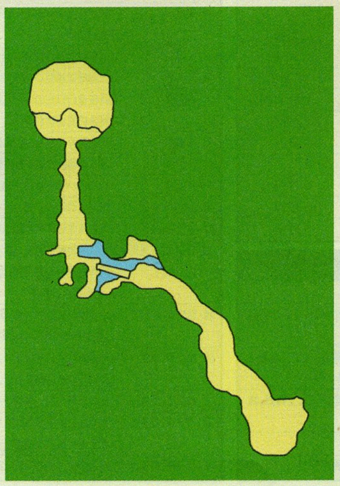


在岩石上画上一条线破坏石头，离开洞窟时用刚学会的一闪砍断挡住出口的木栅栏。



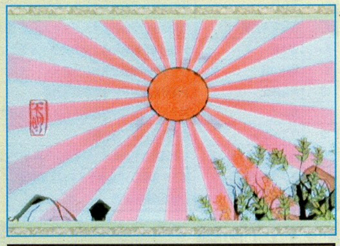
原路返回的途中遇到敌人，直接使用一闪，按箭头提示方向前进。

道具：击破敌人得到小神玉和笔墨



神木村

用画笔可以切断树上的桃子，到村子发现村民都变成石像。



一路跟着箭头到高台，在天空画个圆圈画出太阳。



击破三个敌人，得到 20 的幸玉（这里地上可以创出笔墨罐子），破坏箱子得到饵袋（豆）

分支任务 和虚无僧对话可以挑战战斗时间 15 秒内全灭敌人就能得到 7 个幸玉

分支任务 偷到十根萝卜后得到大萝卜，交给玩蜻蜓的小孩得到"变な形の大根"，得到 7 个幸玉



喂食 喂鸟得到3个幸玉

道具 道具：有鸡的房间旁能挖到白野菜，切开酒馆门口的西瓜得到西瓜

道具 道具：夜间挖萝卜地发光的地方挖到宝箱得到“トンボ玉”

道具 道具:切断神木村南桥对面的房子内的罐子得到“中神玉”。



道具 道具：河边的山崖可以跳上去,在宝箱中获得“破魔札”

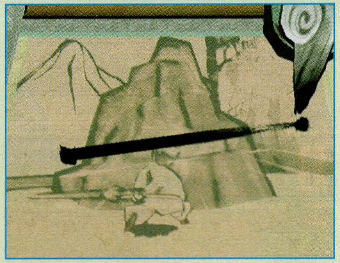
到村子南边和行商人对话发生战斗,红邪鬼用锤子防御的时候，一斩无效,等他收起锤子后再用一闪。

跟着箭头来到房间地下,用一闪切醒大剑士スサノオ，带着他到行商人那里去,剧情过后和大剑士交谈,这家伙要喝酒。

到水稻田那里和クシナダ对话得知她的水车坏了,用笔画好风车(在风车破坏处随便涂几笔)，进她屋子和她对话得到绝景神酒(家里还有饭团和米)。



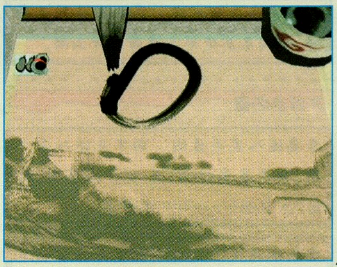
叼着酒来到大剑士处,和他对话,在他出刀的时候用一闪，砍两次稻草人,两次岩石后发生剧情,サクヤ出现,出村。





神州平原

天空上画太阳，不要进入黑雾弥撒的区域,进入地图西边小屋后边的山洞。



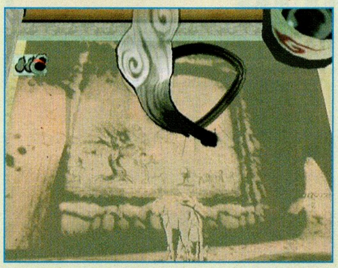
关花谷

宝箱中得到“旅のお守り”。

击退妖怪继续前进，罐子里得到饵带(鱼),途中会遇到妖树,要用一闪把它扔过来的果实砍回去后才能用一闪切断它。

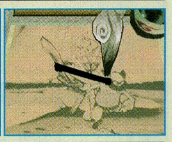
强制和黄天邪鬼战斗，先干掉杂兵,它发射完火炮后昏迷的时候可以一闪。

剧情过后,在有太阳的墙壁上画圈。

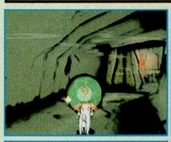


继续前进,来到有小苗的洞窟,切断木门继续前进会遇到大剑士和狗熊决斗,老方法，在他砍火炬的瞬间用一闪,把熊从球上砍下。

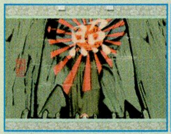


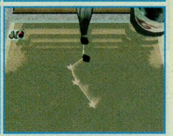


把球推到有水坑的地方,在瀑布前用神笔在上空画出太阳,小苗成大树,点亮空中的两个星星，得到花神——樱花,对着枯木画个圈,万物恢复生机,得到30幸,切断路中的花能得到葡萄。





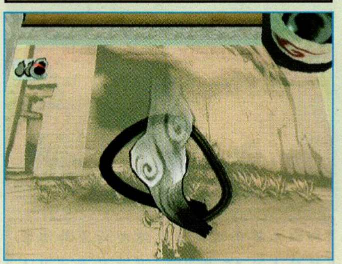




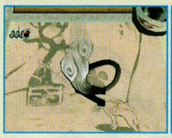


回去的途中再次击倒黄天邪鬼,喂野猪豆子得到幸玉。

对有瘴气的草丛画圈得到绘卷“樱花の极意”。



在发光处挖出黑花,对黑花画圈得到5的幸玉,宝箱内得到绘卷“穴掘りの极意”



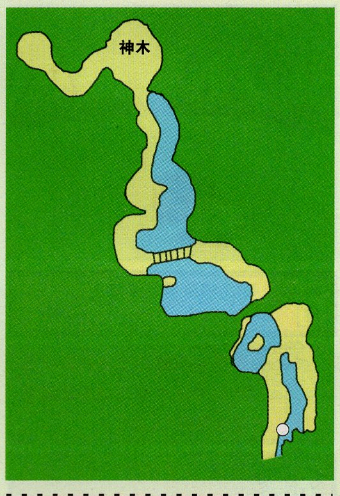


喂食 给猴子吃肉得到9的幸玉

道具 道具:对所有的黑木使用樱花让其复活(包括丢果实攻击的朽木,将果实反弹回去后再使用樱花),有壁画的地方出现宝箱,得到“太阳のかけら”(三个可以增加体力上限)。

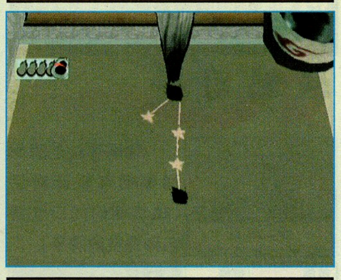


离开花谷，出口的墙壁旁可以挖到黑花,使用樱花后得到5的幸玉。



神州平原

复活平原中央的朽木得到30的幸玉,宝箱中得到绘卷“战からの逃走”。

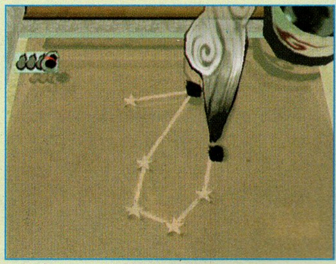


夜晚到地图东边的花火师之家，要先击倒骸金鱼,门口的宝箱得到绘卷“オロチ传说”，进入房间和タマヤ对话,对着火药画一个爆弹的形状（就是一个圈头上加一根毛)。





照例在连接处点两颗星星得到爆神，在有裂缝的墙壁画一个爆弹，宝箱中得到"千支的置物子"。



道具：花火师之家码头旁能挖到"花器"





喂食 给马喂草得到8幸玉

道具：调查两个地藏菩萨得到ジャガイモ，切断地藏菩萨身后的灌木得到"人参"

道具：从罗城门中穿过，击倒这里的敌人可得到幸玉，破坏地图中央罗城门得到"报复のお札"

分支任务 将旅のお守り交给神州平原中央地带的ヒダテン，帮他治好他的身体得到10的幸玉

技能习得



地图西边的房间和小柄鬼斩斋对话（该房间的门口立着色即是空的牌子）

技能	价格	能力介绍
神业 かわせ身	10000两	按R2可以闪避敌人的攻击
镜业 四洗	5000两	镜的攻击次数可以增加到四次
玉业 激魂	7000两	连续按键增加玉的攻击次数
神业 无礼	100000两	战中按○键可以得到妖怪牙

道具：地图南端アガタの森入口，用樱花复活草木丛，地面会出现裂痕，用暴弹炸开裂痕得到"サンゴの欠片"



幸玉 神木村入口出来向北边走，用樱花复活灌木得到15的幸玉

道具：地图南端アガタの森入口，有野猪的地方，打开宝箱得到绘卷"饵付けの秘诀"，喂野猪得到15的幸玉

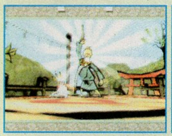
商人			
饵袋(豆)	500两	破魔札	4000两
饵袋(草)	500两	铭酒 钢のコブシ	2000两
饵袋(肉)	500两	铭酒 钢のタマシイ	1000两
饵袋(鱼)	500两	神骨顶	500两
报复のお札	10000两		

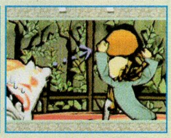
讨伐任务 在夜十六祠入口和ミカヅキ对话接任务，击倒目标妖怪后就可以在妖怪手配所划掉该目标敌人。

ミカヅキの妖怪手配所	
名称	出现位置
きかん坊の鬼丸	花火屋的附近
障子破りの琵琶丸	烧炭的屋子旁
格子拔けの恶藏	十六夜祠入口强制战斗
弦断の恶藏	火药屋旁
地团驮の十夜	神木村入口附近



神木村



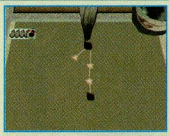


和红木桥桥边的虚无僧对话得知要救活神木村15棵枯木，救活所有的枯木后到村北山顶和老爷爷对话（救活的枯木不足15棵，老头子会跳恶搞舞），看老爷爷跳舞时需要根据提示使用樱花。





点交界处的星星，得到花神樱花二的能力，能力是在水上画荷花叶，然后根据提示在水上画圆圈，浮石上的宝箱中得到"太阳のかけら"。



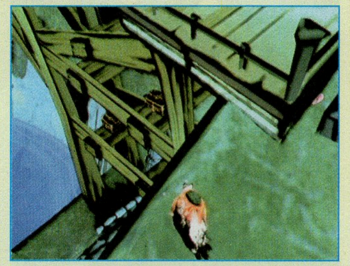


幸玉 继续向前游，在有岩石的小岛上可以挖到黑花

道具：村西的小岛上岩石后边有宝箱，得到トンボ玉

道具：山顶的木桥下有两个比较隐蔽的宝箱"ビ－玉"，需要从山顶跳下然后反向空中冲刺

珠子 位置同上



神州平原





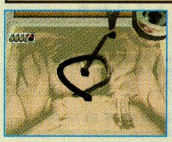
到地图南边的水洞，在水上连续画荷叶，水洞尽头使用画爆弹炸开山洞。

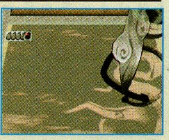
アガタの森

不要进入黑色区域，向下走进入占卜屋，和老婆婆对话，花500两鉴定，得到"ボクセンババの 鉴定书"。

垂泉水洞内，先用樱花复活枯萎的草木，在用樱花可从植球中得到"香炉"。

沿着河边的靠着悬崖壁走可以进入瀑布后边的山洞，画爆弹炸开山洞后遇到朽木，用樱花复活它，宝箱中得到装备品"足玉"。





喂食 可以给兔子喂草，树后可以挖出黑花

珠子 占卜屋中的宝箱得到"はぐれ珠"

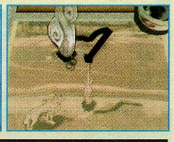
BOSS战 ウミワカ



装备足玉可以远距离攻击BOSS，将BOSS打成灰色时用一闪攻击，其它时间用一闪无效，先使用紧急回避绕到BOSS身后再攻击。

和湖旁钓鱼的こかり对话，按□撞他一下可以发生剧情





钓鱼的具体步骤
1 画线连接鱼头和钓鱼杆
2 逆方向拉鱼杆，按提示键拉鱼杆
3 不要一直拉满，气力槽为红色时，会减少体力，推荐一点一点逆向拉摇杆
3 按着画面提示按键，然后一闪切鱼

钓到三条鱼后得到钥匙。

道具：天下牙商人旁边的宝箱得到绘卷"战いの极意"

喂食 喂鹿吃草得到幸玉

道具：遗迹入口的宝箱得到绘卷"神器の强化"



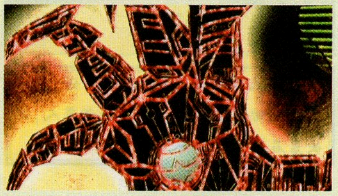
道具：地图中央的房间中得到こんがり肉 烧き鱼

道具：用樱花植球中得到"木雕りの熊"，"漆器ヤット""破魔札"，"神骨顶"，"ビ－玉"，"铭酒 钢のコブシ"，"无限墨"

道具：水池中的树木下可以挖到宝箱，得到"铭酒 钢のコブシ"

分支任务 把两个草球推到睡觉的熊身旁分别获得10幸玉，再到下边把蜂巢一闪下来推给熊，熊会跳舞。

到地图东南方向的遗迹入口。





ツタ巻遗迹

道具：遗迹内部入口的宝箱得到绘卷“神通力の强化”



道具：遗迹右边宝箱得到“花器”

道具：植球中得到“旅のお守り”，“铭酒 钢のタマシイ”

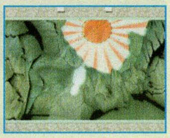
幸玉 遗迹右边有树的平台上可以挖到黑花

继续前进遇到新的敌人鬼灯，用一闪将它射出球体弹回，鬼灯被击晕后用笔在它的身上画圈后就可以直接攻击它的本体了。



道具：植球中得到“香炉”





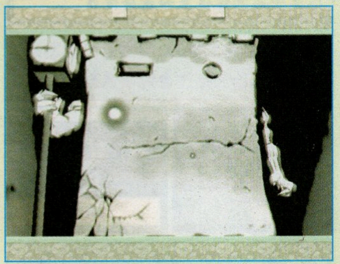
将球推到地面有开关的地方，左边的门即可进入了，击倒两个鬼灯得到15的幸玉，在天空中画太阳，蘑菇长大，踩着蘑菇跳上去，用爆雷炸开有裂缝的墙壁。



道具：植球中得到“报复のお札”

前进不久发生剧情（此时一直按住L3的上），石台会塌陷，加速跑到对面，妖门暂时打不开，跳到下边。

和墙壁答选坊对话，可以了解它的弱点（位置随机），用毛笔点在它的弱点上，中间的平台按△叼起破魔矢，带着破魔矢来到刚才无法打开的妖门处门自动打开。



道具：植球中得到破魔札

断桥的地方多画几笔连线桥即可恢复，前边SAVE点旁边的平台可以挖到黑花。

在空中画太阳，蘑菇长大，来到毒水的源头用一闪破坏所有的罐子。



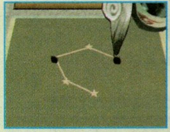
道具：植球中得到“神骨顶”，“漆器ヤット”

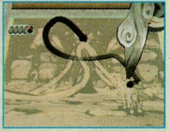
道具：宝箱中得到“ツタ巻遗迹の地图”

珠子 瀑布后边用炸弹炸开墙壁，在植球中得到“はぐれ珠”

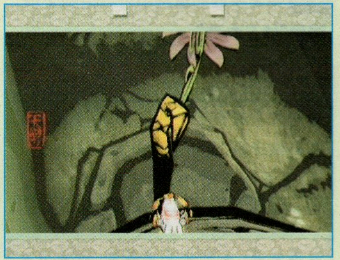


回到1层，进入大树下边的洞口，用樱花复活三块枯死的草丛，得到花神最后的能力樱花三，随后用毛笔连接花和大神，连续四次。

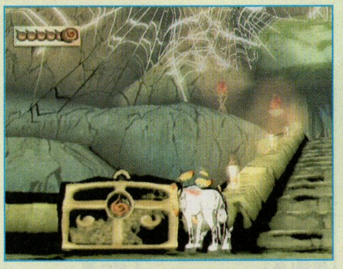




继续用刚刚得到的樱花三能力一直跳到雕像的顶端，用樱花三将雕像顶端四个钩子和花连接起来，跳入雕像内部。



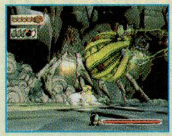
道具：SAVE后前进宝箱中得到绘卷“神格の秘诀”，“神骨顶”



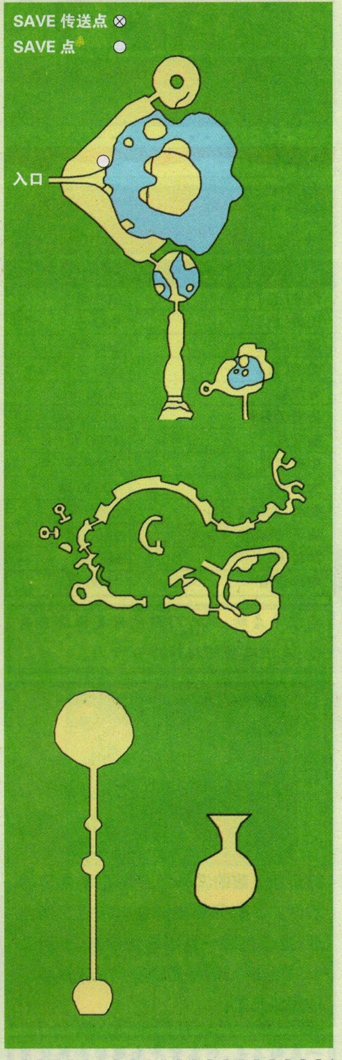
BOSS战 女郎蜘蛛



蜘蛛就是蜘蛛，和女郎没有什么关系，直接攻击BOSS没有效果，击败它的最好办法还是使用樱花三，蜘蛛尾部的钩子和上空浮动的莲花，这就是为了大神能够使用刚学到的樱花三而准备的呀，只要用樱花三把钩子和莲花连上就可以把它吊起来，此时用一闪攻击露出来的眼珠，眼珠全部破坏后，BOSS竟然变成一朵花，胜利后获得神器“神兽镜”。







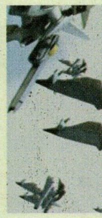
アガタの森

分支任务 把梅太郎交还给コカリ后到占卜屋鉴定

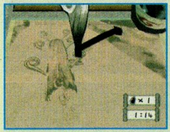
道具：植球中得到“旅のお守り”

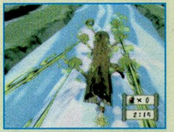
道具：入口的沙地可以挖到宝箱，得到“トンボ玉”

向南走，在这里遇到修桥的コカリ，剑士这个笨蛋冲着木头向下流游来，为了保护钓鱼杆大神和コカリ合力拉杆，结果鬼使神差的挂在剑士身后顺河漂下。



使用樱花三连接岸上的莲花和木头上的六个桂约，如果有一个没有连上就会失败并重新开始，看到再按是来不及的，这里还是连续的按 R1 吧，成功后木桥神奇的搭好了，得到 10 的幸玉。





道具：出口的宝箱得到绘卷“画点の极意”

高宫平

道具：入口茶屋的主人旁的岩石边可以挖到“ビ－玉”

商人卖出的道具	
饵袋（豆）	500 两
饵袋（草）	500 两
饵袋（肉）	500 两
饵袋（鱼）	500 两
无限墨	5000 两
报复のお札	10000 两
破魔札	4000 两
中破魔札	7000 两
大破魔札	10000 两
铭酒 钢のコブシ	2000 两
铭酒 钢のタマシイ	1000 两
神骨顶	500 两
中神骨顶	1500 两

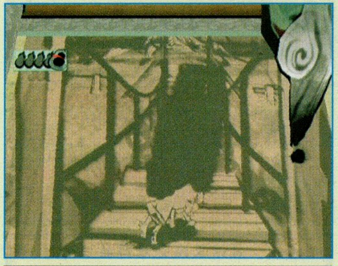
高宫平名所 风樱门前使用暴弹炸出通道，里边遇到阴阳师ウシワカ。

BOSS 战阴阳师ウシワカ



打法和之前的没有太大的区别，要以躲避为主，躲开的他的连斩技或突击技后，他会出现一定时间的硬直，此时用一闪攻击他，装备品推荐用长距离攻击优势的足玉。

一直向上走，到高宫平南端的断桥使用画龙修好桥，使用樱花救活枯木，得到 30 的幸玉。



幸玉 破坏鬼门得到 15 幸玉，河水变清

道具：使用樱花三可以跳到舌切ジジババの家屋顶上得到“ビ－玉”

喂食 喂老虎肉增加 10 的幸玉

分支任务 撞有蓝色包裹的鼹鼠，连续成功三次后，得到道具汤のみ，把它交给茶屋的主人得到“黄金のマツタケ”



分支任务 在クサナギ村购买风车交给商人旁边茶屋的客得到 10 的幸玉

珠子 高宫平西的道路中可以挖到宝箱，得到“はぐれ珠”

クサナギ村

向南走来到クサナギ村，在村子内拿是不断减少的，村中会遇到大剑士スサノオ（身旁的竹林可以挖到黑花）。

一直向上走和フヤ姬对话，和青天邪鬼强制战斗，虽不能使用神笔，但战斗起来没什么难度，击败妖怪后继续上行。

珠子 フヤ姬家门口左边木桥旁的宝箱得到はぐれ珠

幸玉 中途喂猴子得到幸玉，旁边可以挖到黑花

商人	
冲津镜	50000 两
风车	1000 两
黄金底粉	10000 两
饵袋（豆）	500 两
饵袋（草）	500 两
饵袋（肉）	500 两
饵袋（鱼）	500 两
无限墨	5000 两
报复のお札	10000 两
破魔札	4000 两
中破魔札	7000 两
大破魔札	10000 两
铭酒 钢のコブシ	2000 两
铭酒 钢のタマシイ	1000 两
神骨顶	500 两
中神骨顶	1500 两

讨伐任务 宿屋二楼接到讨伐任务。和ハルカ对话接受讨伐任务。ハルカの 仇讨ち血判状

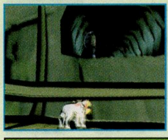
妖怪名称	出现地点
にっくき 出目金鱼	地图中央桥的旁边
积年の恨み 怪金鱼	风樱入口の左下
许すまじ 死出の羽衣	地图东边物实之镜的左边
肠煮え操り返る 羽恶魔	地图西边
末孙まで咒いし 恶鱼	アガタの森方向，老虎旁边



クサナギ村

和フヤ姬交谈两次后得到“里见の印笼”，下一个目标要找八犬士，刚得到的“里见の印笼”可以确认八犬士的方向，找到狗后要打开菜单喂它们肉，下边是八犬士的具体位置和获得方法。

孝狗 有莲花的地方，用樱花三跳上去，从右边的山洞钻进去可以遇到。





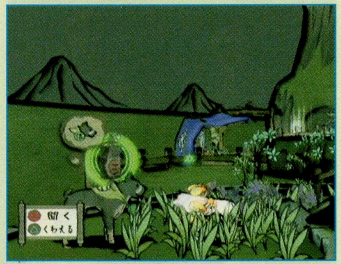
礼狗 第一次遇到大剑士的地方继续向前走，从有梯子的地方跳上会遇到狸猫，炸开有裂缝的墙壁后遇到。



智狗 切断竹取翁家门口的竹子遇到。



信狗 花烟の女の子旁使用樱花复活菜地后出现。



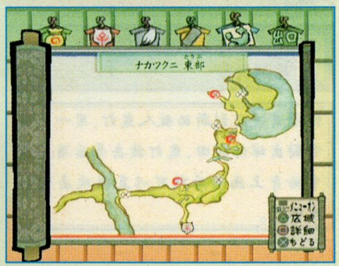
悌狗 找到上边 4 只狗后到フヤ姬门前会遇到它，对话选择第一项对战，利用躲避，它只有被击晕时才可使用一闪。



道具：クサナギ村使用一闪得到丝瓜，竹取翁家旁可以挖到竹笋

道具：找孝狗时，用樱花三登上台阶后可以在先不进洞，会看到宝箱得到“ビ－玉”

道具：连续用三次樱花三到达有拿望远镜的见张り番の男的高台，这里可以喂一下猴子，顺着横木前进进入山洞，可以挖到两朵黑花，宝箱中得到“丑の角の饰り”



神木村

忠狗 回到神木村，夜晚和它对话选择第一项战斗，还是老办法躲避它的连续技后攻击它的硬直，注意不要掉到它挖的坑里边，胜利后会获得“里见八宝玉 忠玉”。





道具:神州木原用暴弹炸开裂纹的墙壁得到“破魔札”

珠子 回到神木村时,在瀑布旁可以使用樱花三的能力跳到山上,除了可以挖到黑花之外还可以在山顶的宝箱获得“はぐれ珠”

珠子 伐木工人房子后边的角落挖到宝箱得到はぐれ珠

高宫平

义狗 高宫平中央北部的舌切ジジババの家屋。晚上从屋子旁边的斜下来的木头地方上去,在木板钉上的屋顶处用爆弹炸开,进入房间内,按住△键把老太太拖到月光下,然后遇到两只乌天狗,普通攻击无效,空中一闪后落地一闪,石化后再一闪就会造成伤害,两个一起闪很快就能击败它们。救了チュンジャク后,来到高宫平北边地图表示有红圈的地方,也就是有鸟居的地方,走过去山会消失出现通道进入世部乡。





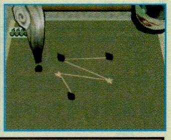
世部乡

进房间乘坐电梯和大夫对话,然后下楼后向左走来到温泉,和温泉番对话两次,竹取翁出现,完成寻找水源的迷你游戏。

水源游戏介绍
1 对桃子画圈使用樱花后可得到时间
2 NPC和大神被刺刺到都会减少时间

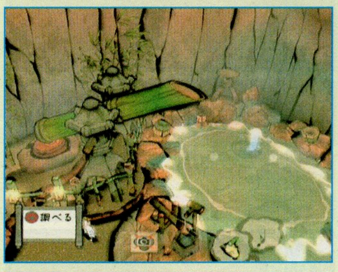
3 沙块可以按□键撞坏,也可以在上边直接按△挖开,黑色的除外
4 一闪可以破坏有裂痕的石块
5 上边和下边的石块要用暴弹破坏
6 对老头使用一闪可以改变老人家的行动方向,在他身上画圈让他跑动
7 到达最下层,老头会站在右边第二个岩石上,此时要站在这块岩石上按△向下挖





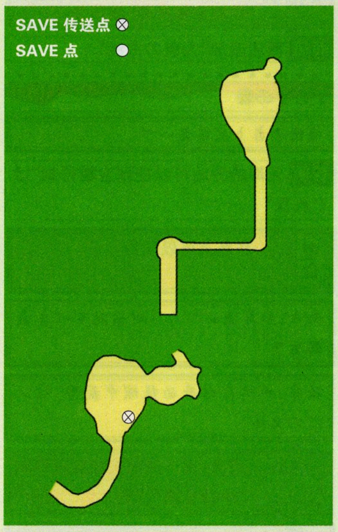
完成后点三个星星得到濡神,濡神入手,水乡习得。

水乡能力介绍
1 水乡在烧火的鸟身上和水池连线,以后只要旁边有水源都可以用相同的方法灭火,
2 在水池冒泡处向上画直线,出现水柱,可以通过水柱跳到高处



挖到黑花后,跳下来,和竹取翁对话,到竹筒旁会自动变成俯视,用画笔连接竹筒和水池中冒泡的地方,竹门打开。

道具:开关旁可以挖到宝箱得到“漆器ヤット”



继续前进,半路可以喂鸟,和哭泣的鸟对话里见の印笼出现,继续前进,喂完

老虎,兔子,鸟后,在竹林森处发现发光的竹子,对发光的竹子使用一闪找到最后的义狗,选择第一项后开战,义狗的速度是嗤快的,但打法和前几个变化不大,装备足玉,胜利后得到“里见八宝玉 义玉”。

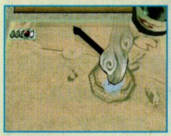


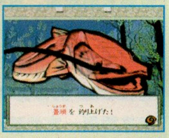


返回的途中在温泉处竹取翁会给大神“人鱼の古钱”,离开这里前往アガタの森。

アガタの森

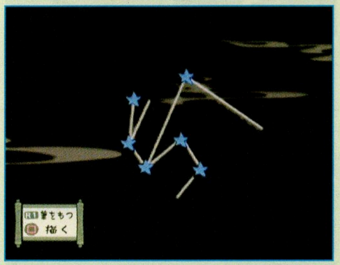
垂泉和クシナ对话,使用三次水乡将酒桶灌满后,出现妖魔,剑士此时赶来,和前几次一样用一闪帮助他击败妖魔。





来到アガタの森地图所示的位置找到コカリ,和他对话选择第一项,依次钓到龙虾ザリガニ两只,最后需要钓两次钓起叠头。

点满三个星星后获得弓神,在空中画不闭合的一条曲线就能出现月亮。



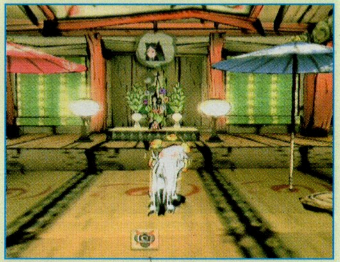
此后梅太郎仁狗出现选择第一项进行战斗,胜利后得到“里见八宝玉 仁玉”



道具:北边的树下挖到宝箱得到“丑の角の饰り”

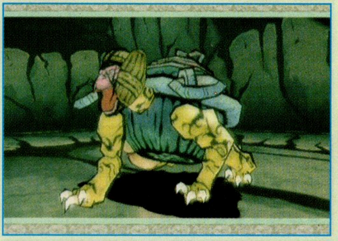
クサナギ村

进入村北风神宫入口前的フヤ姬的房间和她对话,将最后的三块玉交给她,风神宫的结界之门打开,八宝玉承认大神为它们的新主人。

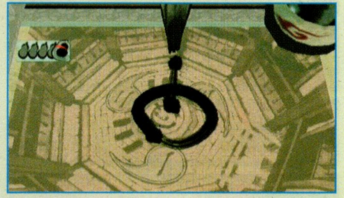


风神宫

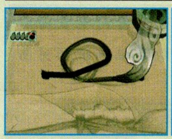
和ヤッフサ对话后就可以进入风神宫的内部了,入口北边的分支入口的罗成门遇到夜鸟,只要把它击倒就可以一闪了,击败它后得到破魔矢,按△叼起破魔矢继续前进。

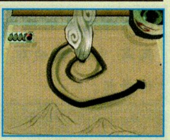


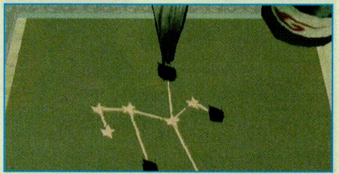
SAVE点处打开妖门,进入电梯,在中间的圆圈画一个炸弹,爆炸后可以升到二层,击败这里的敌人后得到破魔矢。



用同样的办法来到三层,用破魔矢打开妖门,从旁边的梯子来到风车的中央,按着背景图案给出的提示画相同的图案,不过要从右边下笔画起,第二个图案也要用相同的方法,从右边画风的图案。第三个图案从左边画起,全部完成后风车复原。



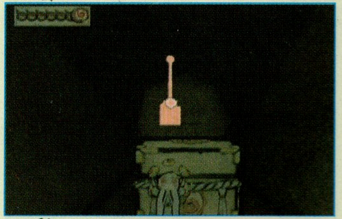




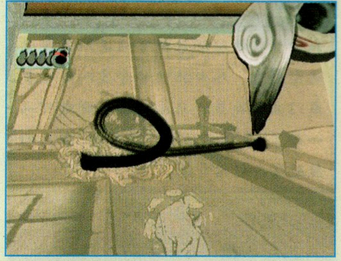


点完星座的星星后得到风神，对着风车画刚才的图案就能起风，从现在开始就可以入手有火的宝箱中的宝物了。

道具：通道尽头的宝箱可以得到“太阳のかけら”

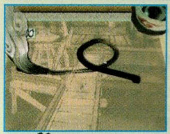


道具：三层出口的火焰宝箱得到“风神宫的地图”



珠子 二层的阳台的火焰宝箱得到“はぐれ珠”

下电梯后，来到有两个风车的地方：和风车成90度角后画风吹风车，直到平台转到有宝箱的地方。





道具：宝箱得到绘卷“笔の极意”

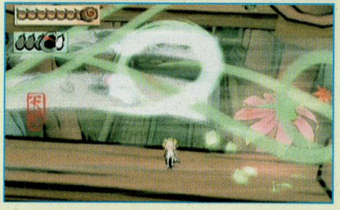
道具：火焰宝箱得到“真珠”

道具：使用樱花三跳到屋顶可以火焰宝箱中得到“无限墨”

道具：再次使用樱花三到上边的房梁得到“铭酒”

道具：使用樱花三到横梁后，从旁边吹风在火焰宝箱得到“漆器ヤット”

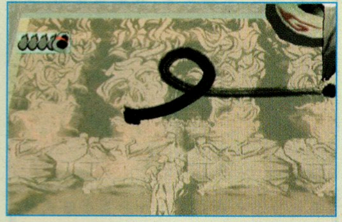
使用樱花三到横梁上对着门从左向右画风，把挂画吹起，踩着挂画跳到对面的横梁。



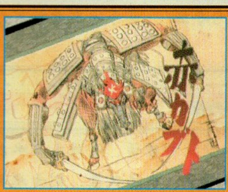


道具：横梁上的宝箱得到“木雕りの熊”，“破魔炸”

有四个火炉的地方，使用疾风吹灭火焰后，立刻跳过去。

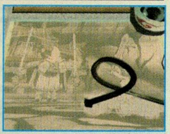


BOSS战 赤カブト



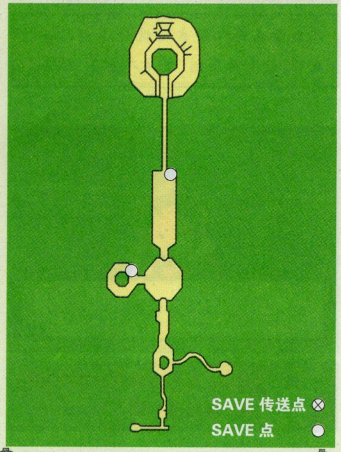
直接攻击火焰野猪没有效果，好在它的喷火和冲刺速度都不快，光按闪避就能躲避它的攻击，用暴弹炸开它的盔甲，在用疾风吹走它身上的火焰，此时不论是一闪，炸弹还是普通攻击都可以伤害它，BOSS的体力和防御力都很高，打起来需要一定的耐心，本战里见八宝玉会帮大神抵挡BOSS一定数量的攻击，里见八宝玉全部消失后大神就会被BOSS打到，要神评价就尽量在八宝玉消耗殆尽之前消灭火焰野猪。





剑士スサノオ再次出现，成就须左之男的丰功伟业，继续使用一闪偷偷帮助他吧，最后要对剑士使用三次疾风，这样就能彻底击败赤カブト。

胜利后获得神器生玉，该事件完成后获得30幸玉。



剧情

八岐大蛇撤退后，ウミワカ再次出现，他拿走了水晶，留下了十六夜之祠樱花三界开放的讯息，击败红色妖魔的大神回到了フヤ姬，她对天照大神击败了妖魔，修好了村子的风车的义行表示忠心的感谢，ヤツフサ此时透露了他的身份，他实际上风神宫先代神主，同时也是フヤ姬的丈夫，フヤ姬以后的主要任务就是锻炼八犬士来保护神殿，大神也就此告辞。

南宫平

前往神木村，途中可以收集一下道具。

喂食 在南边的山洞中可以喂狐狸，增加6的幸玉，出山洞可以喂马，继续前行可以喂鹿

道具：山洞中火焰宝箱得到“水晶”

珠子 山洞中火焰宝箱得到“はぐれ珠”

道具：出南边山洞，在马的旁边的草垛使用疾风挖到宝箱得到“香炉”

道具：在上边的草垛的上空可以看到莲花，连续使用樱花三后可以到一个有宝箱的地方，打开宝箱得到“干支置物 寅”

道具：朽木旁的草垛可以挖到“报复のお札”

道具：舌切家屋子后的草垛可挖到宝箱得到“漆器ヤット”

道具：鼹鼠旁的草垛可以挖到宝箱得到“サンゴの欠片”

分支任务 再玩鼹鼠的迷你游戏获得“花器”

道具：南宫平东北入口草垛可挖到宝箱得到“漆器ヤット”

商店 商店追加“人鱼の古钱”

アガタの森

顺便去占卜屋鉴定一下。

珠子 河岸的旁边可以挖到宝箱得到“はぐれ珠”

喂食 在岛上可以喂狗

钓鱼：和岸边的コカリ对话就可以自由钓鱼了

植球：水池森林旁的植球中获得“サンゴの欠片”

道具：占卜屋前火焰宝箱得到“中神骨顶”，“丑の角の饰り”

道具：找熊的山道的草垛可以挖到宝箱得到“中破魔札”

珠子 占卜屋前中央的火焰宝箱得到“はぐれ珠”

珠子 水池使用樱花三跳到树枝上可以得到“はぐれ珠”

道具：水池上使用樱花三可以得到“丑の角の饰り”

道具：アガタの森北部出口的草垛可以得到“真珠”

钓鱼一览

鱼名	一闪次数
メダカ	1
ゼリガニ	1
ハゼ	1
シヤケ	2
サワガニ	1
ヤマメ	1
アユ	1
ナマズ	2
イトウ	3
泷太郎	3

神州平原

道具：神木村村口的武术道场房子后边的草垛挖到宝箱得到“神の守り”

道具：火花屋后边的草垛挖到宝箱得到“丑の角の饰り”

喂食 猪，兔子

神木村

来到神木村时自动发生剧情。

剧情





村民正在剑士スサノオ家门口，原来他将村子里的八盐折之酒喝光了，今年刚好是白神威拯救世界的百年纪念，十五月圆之夜刚好是祭司之日，老爷爷和村民非常气愤，スサノオ却嘴硬不认错，他认为自己有能力铲除八岐大蛇，突然空中出现的弓箭射向クシナダ家，这是流传下来的不祥之兆，今年她要被选做祭品，酒店老板娘クシナダ相信スサノオ不是个懦夫，但不得不面对自己的命运，她拿出她精心酿造的雷击酒要和大蛇决一死战，大神佩服她的勇气和她一同前往十六夜祠。

十六夜之祠

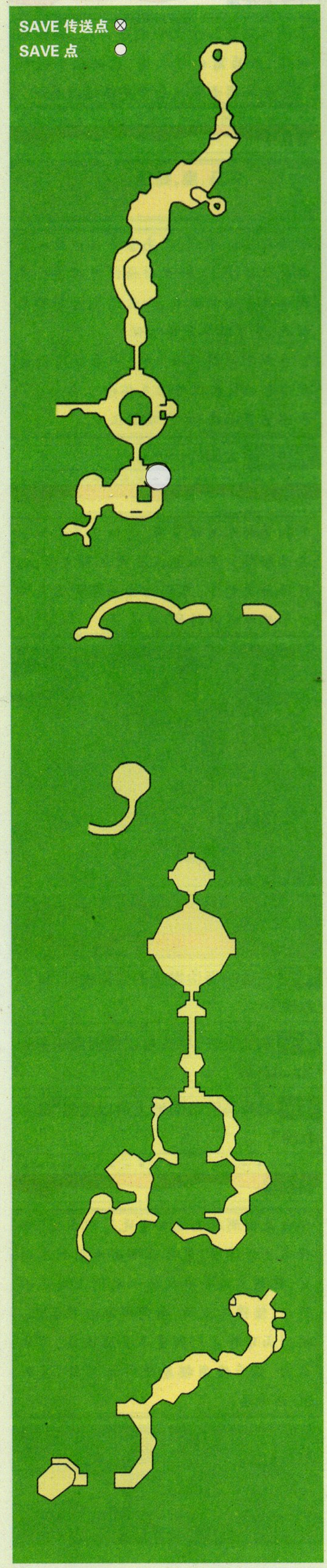
珠子 从石路下来后先不要前进，悬崖墙壁下有树的地方可以挖到宝箱得到“はぐれ珠”

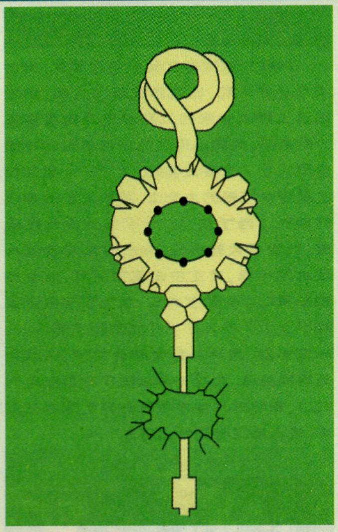
剧情

入口再次遇到ウミワカ，他拿出水晶打开了封印之门，洞中的大蛇将クシナダ抓了进去，追过去的大神被封在了十六夜

祠内。スサノオ依然胆怯，只敢在洞外注视着一切。

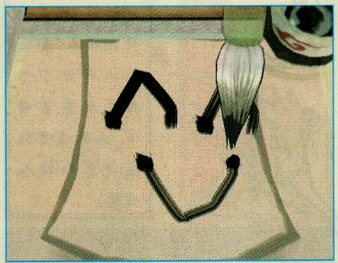
直接跳下深渊。





钟乳洞

两个飞天鬼不让进门，向南走可以捡到“雷击酒”，干掉罗城门中的黑天邪鬼，只要对它身边的骷髅使用一闪就可以攻击它，胜利后得到“邪鬼面沙”，随便画一下，小编梵天这里画的是笑脸，到飞天鬼那里就可以进入了。



道具：宝箱中得到“神骨顶”

十六夜之祠

进入右边的房间用樱花三将锅上的钩子和莲花连接起来，救出料理厨师后他要四个材料，随后会给大神钥匙。



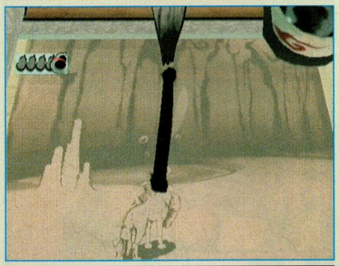
回去用钥匙打开妖门，这里要连续使用樱花三反复连接莲花，不能停，在空中就不断使用樱花三不然会掉下去，对门旁的灯使用一闪，门就会打开。

道具：中途有个平台用炸弹炸开墙壁，进入山洞，从植球中得到“报复のお札”

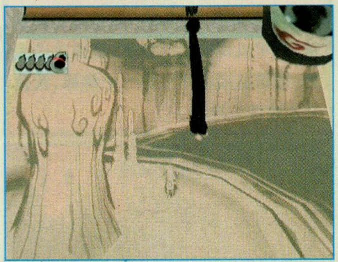
干掉罗城门中的妖怪后得到“鬼灯ノ肝”，原路返回。



在有水花提示的地方使用水乡由下至上画水柱，来到2层，出门在使用水乡跳到3层。

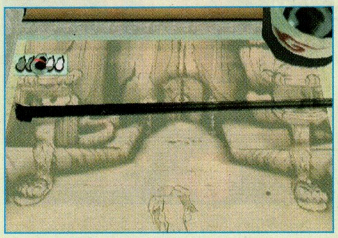


妖门暂时进不去，走到木桥上，桥会断裂，大神会落到地下1层，破坏罗城门，对竹筒使用水龙，将竹筒和水连起来后，一层会放水，在水中有水泡的地方使用水乡。

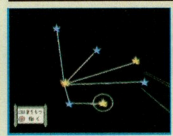


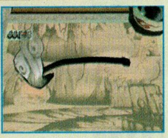
道具：水池对面的宝箱可以得到“破魔札”

顺着通道前进，击败黑天邪鬼后，对鬼灯的眼睛使用一闪，对冒气泡的水池使用水乡，回到一层，对中央的舵手连续使用一闪，来到地下二层，调整视角，当四只眼睛都在一条直线上时使用一闪同时闪到它们，门就会打开。



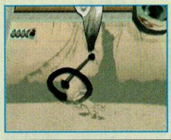
调查中间的雕像，会强制和新的妖魔水唇输入道战斗，直接画炸弹好了，胜利后在天空画三个星星，获得燃神，习得红莲能力，只要将火和冰连接就能熔化冰块。





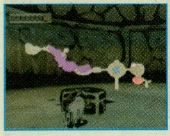
道具：高台的宝箱得到“神骨顶”

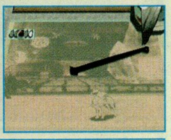
继续前进，用红莲熔化冰块，画爆弹炸开墙壁后，从宝箱得到“无限墨”，和这里掌舵的天邪鬼对话就能回到1层，干掉罗城门里的两个水唇输入道，胜利后获得食材“水唇输入道ノ唇”，连接火炬和冰块就能回到料理长的房间。

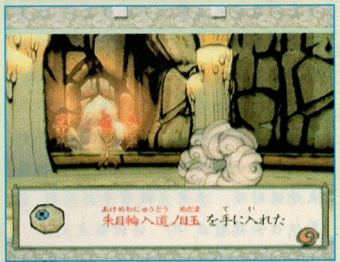




来到一层，利用花的弹力跳到2层，再用水乡画水柱返回到三层，断桥处直接用笔恢复，用红莲熔化掉门前的冰块，击破罗城门中的新妖怪“朱目轮入道”，宝箱中可以获得食材“朱目轮入道ノ目玉”。



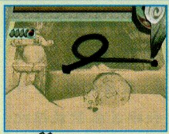




道具：使用红莲左边的宝箱得到“铭酒 钢のコブシ”，右边的宝箱得到“丑の角の饰り”，需要注意的是，需要站在门口调整视角才能连接门口的火炬和房间内的冰块，细心调整是可以办到的。

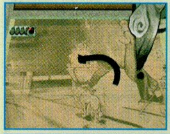
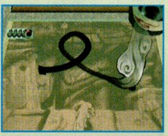
叼着钥匙往回走打开3层的妖门，从沙堆上跳到发绿光的平台可以挖到黑花，小心不要掉到沙坑中，前边遇到的球只有用冲撞才能让它前进，对眼睛用一闪后，对断口处使用疾风，会短时间内出现沙子组成的通道，将球撞过去，将球推到门前开关，中途还可以挖到黑花。






道具：门口的宝箱得到“十六夜の祠の地图”

商人商品	
冲津镜	50000 两
人鱼の古钱	1000 两
黄金底粉	10000 两
饵袋（豆）	500 两
饵袋（草）	500 两
饵袋（肉）	500 两
饵袋（鱼）	500 两
无限墨	5000 两
报复のお札	10000 两
破魔札	4000 两
中破魔札	7000 两
大破魔札	10000 两
铭酒 钢のコブシ	2000 两
铭酒 钢のタマシイ	1000 两
神骨顶	500 两
中神骨顶	1500 两



道具：使用红莲熔化宝箱的冰块得到“香炉”

行商人右边的上空可以看到莲花，使用樱花三跳到4层，继续前进到有挂布的地方从左向右画风，踩着画跳到对面。要用瞄准火炮有符帖着的墙壁，也就是地图的东北方向，由于从导火索点燃到开炮需要一定的时间，因此在使用红莲点炮的时候，要考虑提前量的问题，推荐炮口和墙壁成90°的时候点火。

原路返回，从炸开的墙壁进入，先用疾风将上边的火球吹下来，然后一直用风将火球吹到尽头，用红莲烧化通路上的冰块，杀掉尽头罗城门的妖怪后得到“黑天邪鬼ノ角”。



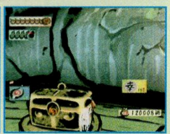


道具：冰冻的宝箱可以得到“中神骨顶”和“漆器ヤット”

收集完所有的食材后，回到一层有锅的房间和料理长对话，把所有的食料都给他，到一层中央大厅连续撞钟，直到发生剧情，和中央的舵手对话选择第一项到达最顶层。

道具：回到一层，四个平台多出了两个宝箱，一层中央大厅融化冰冻的宝箱得到“黄金の桃”，另一个宝箱中得到“九谷烧の大皿”





道具：融化冰块后，使用水乡来到有宝箱的平台（1层和2层之间），宝箱中得到“真珠”

BOSS 八岐大蛇



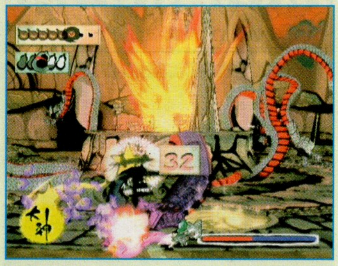
第一阶段

一闪大蛇的头部后发现大蛇被结界保护，剧情过后战斗正式开始，直接攻击大蛇是无效的，要先躲避蛇头不同种类的攻击，等它张嘴吼叫的时候，使用水乡将酒送入蛇头的嘴中灌醉它，每个蛇头都需要灌两次，灌醉一定数量的蛇头后，就可以到中央的凉亭，直接攻击大钟，推荐直接在下边画一个炸弹，反复几次破坏大钟。




第二阶段

还是用水乡的能力将蛇头灌醉，然后对蛇头猛打，画两个暴雷，基本灌醉一个头干掉一个头，胜利后在星空中画个月亮。然后连续帮助剑士一闪蛇头，胜利后获得神器“都牟利太刀”。



剧情

八岐大蛇准备享受祭品的时候，剑士スサノオ出现，他竟然喊住了大蛇，因为他身上那岐世族的血刚好是大蛇获得真力的祭品，大蛇以满足他任何愿望的许诺诱惑スサノオ签定契约，スサノオ坚定自己是古今无双的大剑士，并不是什么那岐的后代，为了救クシナダ拔剑向大蛇砍去，大神将大蛇击退，和一百年前击败八岐大蛇一样，天空中出现了月亮，剑士借助账月之力击败了大蛇，拯救了酒吧老板娘クシナダ的スサノオ也抱得了美人归。一百年后，大神和剑士的合力下，八岐大蛇再次击败，大蛇体内出现了神器都牟利太刀，而它的尸体中升起的妖气漂浮在空中，没人知道那是什么征兆……



第二章 九尾妖狐之章



神木村

和全部的村人对话后，前往村北的神木，会遇到木精サクヤ姬自动发生情节，如果没有触发就多和村人对话。



商店 村北木架上，需要从高台上跳下，跳到下边的横梁就能看到，小心的转移视角，空中跳起直接冲刺就能到对面的横梁，有两段跳再来拿更方便些

道具：切断村北大树上的桃子可以得到“黄金の桃”，“丑の角の饰り”，“水晶”

道具：破坏农家屋子内的纸门后，可以在空地上挖到宝箱得到“サンゴの欠片”

天之川

和全部的村人对话后，前往村北的神木，会遇到木精サクヤ姬自动发生情节，如果没有触发就多和村人对话。

进入神木中的天之川继续向イザナギ窟前进。

イザナギ窟

尽头遇到クシナダ和剑士二人，和他们对话，然后离开神木村，出村按木精サクヤ姬的指示前往南宫平西边的关所。

南宫平

喂食 喂马，鹿，狐狸

迷你找水源游戏：将南宫平西边的人身边的草垛吹走，和他对话就可以进行寻找水源的迷你游戏，和之前剧情的那个相比，多了两个新的功能。

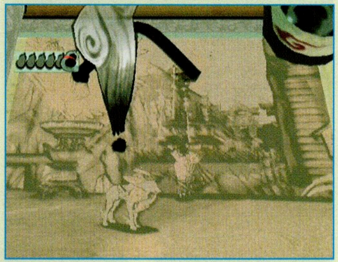
1 疾风可以将NPC吹走，前边有刺的敌方可以用疾风将他直接吹过去。

2 水乡可以将NPC顶到上空。

挖掘奖品 太阳のかけら

关所

和射箭的人对话多次，等他将弓箭射出去的时候，用红莲连接火炬和弓箭，这样桥就会落下，来到对面用樱花复活四个草丛可以得到80的幸玉。



道具：左边下去，楼梯下边的宝箱得到绘卷“母なる大树”

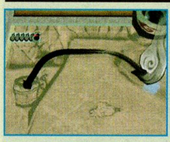
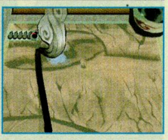
珠子 左边的海边燃烧的宝箱得到“はぶれ珠”

珠子 左边下去，尽头可以挖到宝箱得到“はぶれ珠”

珠子 对岸马旁边的地上可以挖出“はぶれ珠”

两岛原

向右走击倒新出现的首无し地藏后，炸开尽头的墙壁，先将水池的水引到水桶里，跳到上边将水桶的水引到上边的水池中，继续向上爬，用同样的办法引水，爬到山顶将水引到有小苗的山顶，神木长大，然后使用樱花使神木复活，得到50的幸玉。

喂食 神木复活后可以给鸟，牛喂食，屋后喂猫，海岸喂猴子

道具：馅刻寺屋内的宝箱得到“香炉”

商人 更新 2500 两的“大神骨顶”

来到地图西南水中的小岛，进入岛上的武术道场，和小柄鬼斩斋对话可以学习新的技能，成功习得一项技能可以得到“中神骨顶”。

注意 一定要学习神空两段跳和穴掘り大名

技能名称	技能效果	价格
神业 神空	空中按×，两段跳	2万两
神业 穴掘り大名	挖掘坚硬的地面	3万两
镜业 四洗	镜 4段攻击	5千两
镜业 伍洗	镜 5段攻击	2万两
玉业 激魂	勾玉攻击数增加	
玉业 烈魂	玉业 激魂习得的情况下学习后勾玉再次攻击数增加	3万两
剑业 参斩	剑三段攻击可能	4万两
神业 镜鸣	表里同时装备镜，可以使用蓄力攻击	4万两
神业 无礼	对敌人按○获得妖怪牙	10万两
神业 无礼讲	提高妖怪牙的获得几率	200万两

道具：融化冰块后，使用水乡来到有宝箱的平台（1层和2层之间），宝箱中得到“真珠”

喂食 学习技能后出来可以喂猴子

珠子 习得穴掘り大名后在武术道场门口就可以挖到

回到岸上，前往地图西北方向的西安京，途中用樱花复活草丛后，可以喂野猪，码头下边还能挖到黑花，西北方向的入口会强制和姑获鸟战斗，把它放出的骷髅闪回去后就有攻击判定，破坏罗城门可以得到30的幸玉，西安京入口右边的山顶可以挖到黑花。




道具：码头的尽头的宝箱得到“トンボ玉”

喂食 码头宝箱处还可以喂猫

喂食 破坏西北入口的罗城门后可以喂兔子和马

道具：竹门旁的宝箱得到“铭酒 钢のコブシ”

西安京 平民街

来这里可以先收集一下宝箱，购买道具，到水路尽头水源工地和ナグリ对话三次，选择两次第一项即可进行找水源的游戏（方法和前边南宫平的挖水源游戏相同，注意疾风和水乡的的使用），成功后水道注水，同时获得20的幸玉。

道具屋花5000两购买名竿 雪宗后，前往西安京 平民街北边的贵族街。

道具屋商品	
名竿 雪宗	5000 两
快竿 鱿丸	10000 两
香草调和药 神粉	2000 两
木炭	2000 两
人鱼の古钱	1000 两
饵袋（豆）	500 两
饵袋（草）	500 两
饵袋（肉）	500 两
饵袋（鱼）	500 两
无限墨	5000 两
神骨顶	500 两
中神骨顶	1500 两
大神骨顶	2500 两

武器屋商品	
七支刀	100000 两
黄金底粉	15000 两
报复のお札	10000 两
破魔札	4000 两
中破魔札	7000 两
大破魔札	10000 两
铭酒 钢のコブシ	2000 两
铭酒 钢のタマシイ	1000 两

道具：无水的河道中有很多宝箱，可以得到“漆器ヤット”，“人鱼の古钱”，“铭酒 钢のタマシイ”，“サンゴの欠片”，“丑の角の饰り”，“香炉”，“报复のお札”，“铭酒 钢のコブシ”，“破魔札”

道具：武器屋右边的房子后边的宝箱得到“大破魔札”

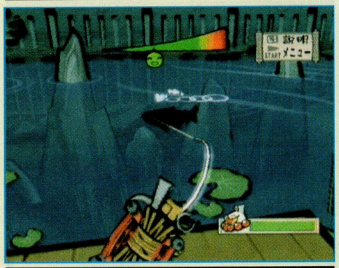
道具：东墙角下可以挖到宝箱得到“无限墨”

珠子 无水河道西边的宝箱

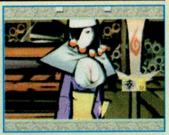
道具：道具屋后边的宝箱得到“花器”

西安京 贵族街

和放浪の破戒僧 ベンケイ对话多次选择第一项将“名竿 雪宗”交给他，再次对话选第一项帮助他钓鱼，钓三条鱼后（最后一条太刀鱼要一闪三次）桥梁恢复。



继续前进遇到ウミワカ，他这次的预言是要大神寻找通向天的道路，和尼僧ツヅラオ交谈得知这里村中人们得病的原因是两岛原中有黑暗妖气在作怪，她也听说神州平原传说中的剑士打败了八岐大蛇，就也是那时两岛原出现了邪恶的气息，愤怒的水龙放出的毒雾充满了整个海原，大神展示了神笔的技能后，尼僧ツヅラオ请求大神帮她找回丢失的魔除け札。

和尼僧ツヅラオ交谈，随便使用笔的技能，画风，使用红莲连接两个蜡烛都可以，随后再次和她对话，从北边的小门离开。

道具：尼僧ツヅラオ房间内的宝箱得到“中破魔札”，“绘卷 神の国”

向北行到达贵族街北边的大门前，士兵不让进入，经过右边的木桥，穿过地图东边的传送门。

道具：阿国的房间的宝箱得到“身骨顶”

道具：贵族街西房间后边有花纹的地上挖到“大破魔札”

道具：正门右边的贵族的房间内的宝箱得到“铭酒 钢のタマシイ”

西安京 宝帝の屋敷

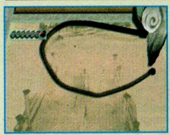
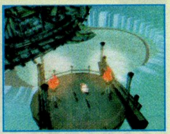
按△叼起卫兵右边绿色发光处前的护符原路返回找尼僧ツヅラオ，和尼僧ツヅラオ对话，直到出现地图提示位置为止，向南走离开西安京。





两岛原

到难破船对面悬崖的平台，那里有需要二段跳才能跳上的木台（二段跳在水中小岛的武术道场中就能买到），调查后在空中画一个月亮，船的周围，只有夜晚水才有这样的效果，白天水会恢复原来的样子，立刻赶到船那里。

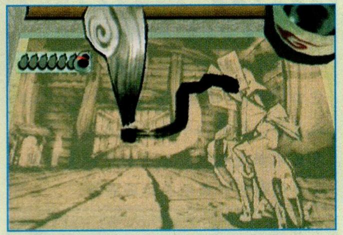



道具：船下夜晚发光的地方可以挖到贝壳得到“中破魔札”和“ビ－玉”

喂食 可以给狐狸喂食

难破船

ツヅラオ用大神刚帮她找到的“魔除け札”打开了船的封印之门，用笔将她手中的护符和门连起来，封印之门破坏，中途的妖怪可以用同样的方法用护符杀死。

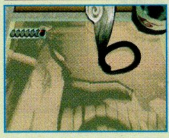


跳下去可以在宝箱中拿到道具，有的箱子是妖魔，需要使用护符才能消灭，箱子怪会爆炸，和它保持一定的距离。

道具：宝箱中得到，绘卷“天道太子”，“中神骨顶”

有竹尖机关的通道小心前进，可以用一闪提前破坏，前边有大堆骨头的地方会遇到新敌人二郎丸和三郎丸，也就是寄居蟹，普通攻击无效，用ツヅラオ姐姐的护符攻击吧，老办法直接将护符和他们连接。

连接护符破坏封印之门，进去后在天空画一个太阳，回到大堆骨头的房间遇到鲨鱼一郎丸，站在木桶上直接用护符攻击它就行，鲨鱼还会时不时的跳过来咬人，只要跳到其它的木桶上就能躲开，很快它就会眩晕，此时用一闪吧，不过伤害和用护符攻击差不多。






干掉鲨鱼回到有很多宝箱的房间，由于水位上升，现在可以跳过开始跳不上去的平台了，跳下去，从左边的通道继续走，击倒中途的幽灵可得到“妖怪牙”。

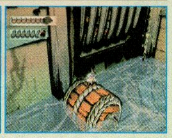
道具：鸟居对面的宝箱中可以得到“神骨顶”

珠子 有两个骷髅头的平台的宝箱中可以得到

道具：大手旁边的平台上的宝箱得到“水晶”

大手会不断攻击大神，尽量躲开它的攻击，用一闪把红桶闪下来，踩在红桶反着走，利用动量守恒原理（没错就是物理学的那个）让水桶一直挂在两个黄金钩子上。



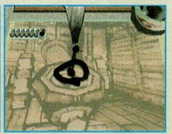


有黄金铁钩的平台上的宝箱可以得到“干支の置物 申”

过横桥的时候跳跃或冲刺躲过大手那口胡的二指禅，来到刚才画太阳的房间，在空中画月亮，踩着水桶二段跳回到刚才有大炮的房间，站在炮管上调整炮口的角度，然后在炮上有图标的地方画暴弹，炸开两个有×标志的木板，一层的木板是钥匙，二层的木板是宝箱，拿着钥匙打开大炮旁边的妖门。



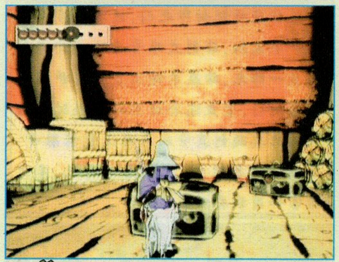




道具：二层×标志的木板被破坏后，里边的宝箱为“真珠”

道具：大炮射击目标的平台上的宝箱得到“太阳のかけら”（需要两次二段跳才能跳上去）

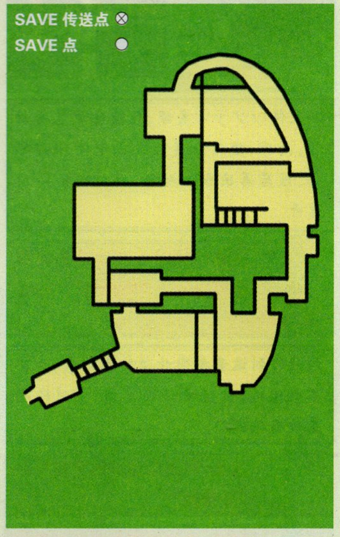
破坏咒门后，来到一个有6个宝箱的房间，三个颜色比较浅的是宝箱怪，中间的宝箱拿到“打ち出の小锤”后返回。



道具：宝箱中得到“漆器”，“打ち出の小锤”

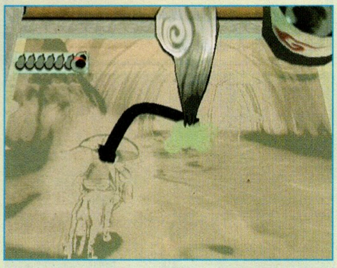
珠子 难破船最深处的宝箱中得到

大神背着ツヅラオ离开难破船的时候，遇到了水乡，ツヅラオ姐姐那真是，蜻蜓点水一眨眼的功夫就逃的无影无踪，大神不得不对付眼前的这个怪物，不过不用战斗，就算直接沉入水底也就是在岸上吐几口水而已。



西安京 贵族街

跟着钥匙的提示方向到ツヅラオ姐姐的房间对话，继续前进来到西安京 宝帝の屋敷，到绿色发光处选择第一项，大神变小钻进里边。此时小イッスン变成大人，这不是一寸法师变大1000倍的效果，而是大神变小了，连接イッスン和有铁链的宝箱。



西安京 宝帝の屋敷

SAVE后从有蜘蛛的门进入，跳过大脚后，跳过几个平台会和新的敌人“轰雷云外镜”强制战斗，炸弹炸晕后一闪。

道具：连接水中的宝箱得到“神の守り”

道具：平台的的宝箱得到“旅のお守り”

拿扫帚的守卫可以奇迹的阻挡芝麻大的大神的前进方向，踩着守卫的脚跳上墙壁有裂痕的平台，可以拿到钥匙。

开门的途中会遇到クサナギ村竹じい的竹细工——月光美人 カグヤ，一寸法师似乎对眼前的美女有好感，他打算救出カグヤ。

道具：用炸弹炸开有裂痕的墙壁，里边的宝箱为“破魔札”

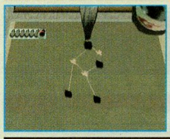
道具：那钥匙的山洞内的宝箱可以得到“黄金の桃”

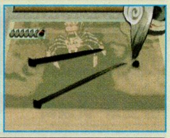
打开妖门，用炸弹炸出通道，跳进去，踩着蘑菇跳上去，利用黄色蜘蛛跳跃到对面的平台，可以挖到大黑花，连续跳过红色蜘蛛和黄色蜘蛛还可以挖到黑花，另外利用上下升降的红蜘蛛还可以挖到一棵，每棵都可以得到20的幸玉，炸开下边有裂缝的墙壁。



道具：蜘蛛网的后边可以得到“铭酒 钢のコブシ”

用一闪把大葫芦切下来，钻进葫芦里，在葫芦里画风，大神被吹了出来，在空中的星座点四个点遇到幽神，习得“雾隐”这个新的能力，画两条横线，敌人的时间减慢，蜘蛛在最上边的时候使用雾隐，然后立刻冲出去。





原路返回，另一个有蜘蛛的门同样使用刚获得雾隐画两条横线后，从下边冲过去，到刚才拿苕帚的守卫那里使用雾隐就可以冲过苕帚阵。

跳到高台上，用水乡将瀑布和竹筒连起来，趁竹筒头下来的时候跳到竹筒上，踩着红色蜘蛛来到尽头见到宝帝，踩着蜘蛛跳到屋顶。

道具：水中铁链宝箱可以得到“无限墨”

屋顶路线不复杂，看地图就可以走过去，空中来回晃的蜘蛛很好躲，中间速度很快的蜘蛛，可以使用雾隐，这里还有一些宝箱，不要错过，直接跳入宝帝的嘴中。

道具：二层西北屋梁的宝箱得到“宝帝の屋敷の地图”

蜘蛛网后的铁链宝箱中得到“中破魔札”，“报复のお札”

向宝帝的体内走，SAVE点存档，继续前进跳到下边的平台后进行BOSS战。

BOSS エキビョウ



开始连续加速侧闪，躲避BOSS的高速一闪，等它的身上冒绿光的时候用一闪掉他周围的剑，尤其是紫色的剑，一闪成功后，紫剑会眩晕，它是BOSS的本体，推荐使用雾隐，然后画炸弹，还有墨的话，推荐使用一寸法师的技能（获取锁链宝箱的技能），另外用这个技能可以得到偷到道具“香炉”，“玉”，“木雕りの熊”，“铭酒 钢のコブシ”，胜利后得到“道返玉”。

剧情

妖怪消失后，宝帝的怨气和整个国家的毒雾都消失了，然而妖怪被击退的同时，黑色的妖气再次出现在空中，瞬间飞向遥远的海域，这和八岐大蛇被击败时的景象是那么的相似，这给这里的和平蒙上了一层阴影。

操作宝帝来到月光美人カグヤ的监狱，只要一直向右走就可以了，记录后和宝帝对话，以后来这可以和他交换道具。

交换一览

道具名称	效果	妖怪牙的个数
妖器 雾禁ビヨウタン	记录点的镜子上画×，就可以在记录点间任意传送	80
旅のお守り	提高神格	3
神の守り	大幅度提高神格	8
黄金の桃	异袋瞬间变满	15
神饰 魔除けの铃	百鬼绘卷不会追大神	20
神饰 ご神木枕	休息时徐徐回复体力	30
神饰 金の招き猫	获得额外的金钱	50
神饰 スリの手袋	夺取敌人身上的道具	70
神饰 早墨ヒョウタン	墨水恢复速度上升	100

道具：宝帝身后的宝箱中可以得到“干支の置物 酉”

珠子 宝帝屋子门外挖到的宝箱中得到

道具：宝帝屋子门外挖到的宝箱中“水晶”，“真珠”，“丑の角の饰り”，“漆器ヤット”

西安京 贵族街

出门和月光美人カグヤ对话两次，她会指出在地图上的目标地点，西安京的树

都可以用樱花复活。

钓鱼：和富贵街的ベンケイ交谈可以在这里钓鱼

鱼名	一闪次数
サワガニ	1
ハゼ	1
ザリガニ	1
メダカ	1
ブラックバス	1
ワカサギ	1
ヤマメ	1
アユ	1
シャケ	2
ナマズ	2
ニシキゴイ	2
イトウ	3
チョウザメ	3
泷太郎	3

道具：ツヅラオ姐姐屋子西边的地上可以挖出“水晶”

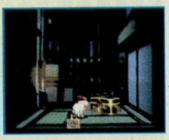
道具：ツヅラオ姐姐屋子东边的宝箱可以得到“无限墨”

珠子 北边宫殿东北角的宝箱中得到

道具：北边宫殿西角的房间内的宝箱得到“水晶”

道具：北边宫殿东角的房间内的宝箱得到绘卷“北の大地”，“真珠”，“丑の角の饰り”





珠子 北边宫殿有侍女的房间后边宝箱

道具：北边宫殿的沙地中挖到宝箱得到“干支の置物 未”

注：北宫殿前的士兵不让大神进入，使用雾隐后就能冲过去

珠子 贵族街中央地带三个草丛中间

道具：ツヅラオ姐姐屋子西边水车旁边的地上挖到宝箱得到“黄金の桃”

西安京 平民街

道具：东北角花关爷屋子的后边可以挖到宝箱得到“水晶”

珠子 东北角花关爷屋子内破坏木门后在沙地中挖到

道具：中央地段可以挖出宝箱得到“中破魔札”

道具：使用水乡将东南角的水池灌满水，在用水乡在水池中引出水柱，乘水柱来到高空中的阴阳师特搜队カモノ队员把守的房子，房间的后边的宝箱得到“干支の置物 午”

道具：地图西南方屋子后边的宝箱得到“旅のお守り”

道具：地图西边的墙壁下可以挖到宝箱得到“丑の角の饰”

道具：地图西边扇婆家的沙地挖到宝箱得到“水晶”

道具：地图西南房屋的后边可以用炸弹炸开 1 层的宝箱得到“神骨顶”，“香炉”，“真珠”，2F 的宝箱得到 “水晶”，“破魔扎”，“水晶”，“ビ－玉”，房屋东南角中宝箱中的“太阳のかけら”需要在 2F 二段跳才能得到

道具：地图房间后边的沙地可以挖到宝箱得到“水晶”

讨伐任务

夜晚地图北边的ヤマネコ亭夜晚和真澄对话两次获得“真澄の斩ル目录”，接受讨伐任务。

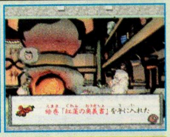


真澄の斩ル目录		
齐威！	百辗杀人大车轮	SAVE 点附近
噩梦！	地狱耳大车轮	陷刻寺吊钟前
骚然！	恶辣大车轮	地图右上区域
空前！	快乐杀人车	海岸
绝后！	稻光爆杀车	海岸

分支事件 爆炎习得

和ヤマネコ对话两次，他对炉子吹完风后，画一个横着的 8 后遇到燃神，事件完成后获得 50 的幸玉，同时得到“斧饭”，习得爆炎，宝箱中得到绘卷“红莲の奥义书”。





分支事件 渡船

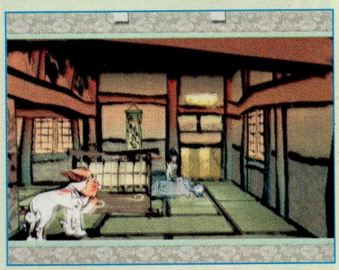
对着码头前的人画荷叶，他们会坐在上边，在指定的时间内用风把他们吹到目的地，他们手指的方向就是前进的方向，到目的地后会得到幸玉。

分支事件 复活樱花树

使用樱花将平民区中复活樱花树，有怨气的樱树不用管，地图东北方向花关爷家的房子内有一棵，花关爷的脑袋上有一棵小树，这个设计太恶心了，全复活后和花关爷对话，他会暴走到有怨气的树下跳舞，跟着他等他跳完舞后立刻使用樱花复活，这老头跳的特别高，别让他把你甩到后边了，把所有的怨气樱花树复活后，跟着他回到他的屋子，复活他屋子上最后的樱花树后任务完成，得到 20 的幸玉。

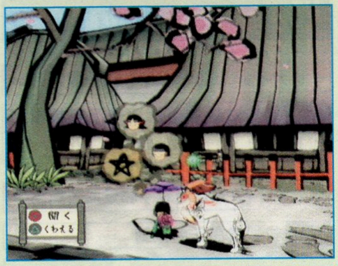
分支事件 治病

和西边房屋门前的樱子对话给香草调和药 神粉，得到 20 幸玉，随后会进入房间，樱子给他的父亲喂药，结果老头还是难受，按□键撞老头一下后身体康复，再次得到 20 幸玉。



分支事件 珠子 流行图案

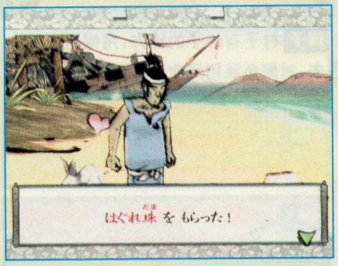
到平民街地图东边将木炭交给拿紫色雨伞的小女孩，和她对话头上会有当前流行的提示图案，到西边流行屋中和流行衙门交谈，在衣服上画出流行图案，图案有五角星，V，四个小圆圈（不是 88），天等，回去和小女孩对话得到幸玉，最后得到はぐれ珠。



两岛原

分支事件 丢失的宠物

和动物好きの男对话，到四安京门口右边的草丛里找到一只黑白相间的兔子，喂食后把它叼到动物好きの男面前得到 20 的幸玉和珠子。



分支事件 赛跑

和岸边的ハヤテ对话，和他玩赛跑游戏，追上他后按□撞一下即可，胜利后得到30 的幸玉。

道具：西安京入口右边的台上可以挖到“水晶”

关所

东南河岸可以喂狸猫，旁边可以挖到箱子得到“破魔札”，东岸树林可以喂鸟。

高宫平→世部乡

道具：高宫平，利用樱花三到高木台，在用疾风就吹布条，跳到对面的高木台可以得到“黄金之桃”

一直来到山顶发现，月光美女カグヤ姐姐和竹取翁对话，美女姐姐在地面开了一个洞，为了找寻失去的记忆，カグヤ跳进了洞里，接着控制大神和カグヤ完成寻找水源的迷你游戏。



竹取翁承认他是在竹林中捡到的カグヤ，她的身世竹取翁也一无所知，カグヤ想要知道自己的身世，她请求竹取翁爷爷允许她找回自己的亲人。

竹取翁：“好的，我答应你，但是你要答应我，你永远是我的可爱的孙女！”

カグヤ：“爷爷！”两个人紧紧的抱在了一起。随后カグヤ交给大神神饰“火避けの石筒”，她驾着火箭飞向了太空中。



道具：尽头的竹林的白色沙地中挖到宝箱得到“黄金の桃”

珠子 尽头的竹林的白色沙地中挖到宝箱得到

珠子 世部乡入口左边的地中挖到宝箱得到

珠子 宿场二层左侧一上来的第一个房间内点木偶的左眼睛后获得



道具：宿场二层左侧一上来的第一个房间内得到“世部の玉子巻”，“世部の馒头”，“世部の果物”

珠子 高宫平东南和ウシワカ交战的洞窟内右侧的水池中使用一闪后，箱子会浮上来

珠子 切舌婆婆屋子西北的水塘旁可以挖到宝箱得到

珠子 高宫平人鱼泉南边的枯叶堆中的宝箱中得到

道具：挖开有裂纹的原型石台后，出现地洞，跳进去来到宝物置场，喂这里的猴子可以得到48的幸玉，挖黑花得到10的幸玉，这里一共有三朵，宝箱中得到“神の守り”，“水晶”





珠子 挖下世部乡入口左边的石台，跳进宝物置场，中间的宝箱得到

注：下边的流程是收集前边没有收集的珠子和道具，不是必要流程。

アガタの森（该区域珠子和道具收集完毕）

道具：遗迹入口挖到宝箱得到“干支の置物 丑”

ツタ巻遗迹（该区域珠子和道具收集完毕）

珠子 1F西边长木组成的螺旋通道，用炸弹炸开深蓝色墙壁，在里边的植球中得到



珠子 1F东北角的推球的通道南入口使用樱花三，在上边的植球中得到

神州平原

珠子 武术道场后边的地面可以挖到宝箱

道具：神木西边的草丛中得到“木周りの熊”

珠子 神木南边河边高台的草丛中可以挖到

珠子 完成下边的任务

靠近花关谷入口处和砍柴的名も无き男对话，他会给你花瓶，把花瓶叼到平原的道阻神神像前，最后可以得到珠子，每放完一个花瓶要过段时间和他对话才会得到新花瓶。

1 神木东边有裂缝的墙壁内的山洞
2 中央木桥的下边
3 十六夜祠入口悬崖旁
4 十六夜祠尽头的河岸
5 在SAVE点附近

分支任务 和イダテン对话完成赛跑游戏

花关谷（该区域珠子和道具收集完毕）

珠子 经过火堆出山洞左边的树下挖到

神木村（该区域珠子和道具收集完毕）

珠子 剑士屋子后边有巨大岩石的小岛，这里可以挖到珠子

道具：宿场二层左侧一上来的第一个房间内得到“世部の玉子卷”，“世部の馒头”，“世部の果物”

道具：同上的位置还可以挖到“无限墨”

道具：将神木上边的桃子切下得到“九谷烧の大皿”

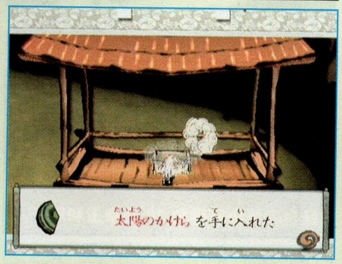
分支任务 白天在神木下边撞サザンカ后得到10的幸玉，这关系到平安京的分支和另一颗珠子的获得

イザナギ窟（该区域珠子和道具收集完毕）

珠子 瀑布右边的悬崖墙壁下直接就可以看到

クサナギ村（该区域珠子和道具收集完毕）

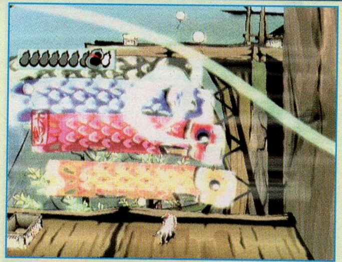
珠子 竹取翁屋子内挖到



珠子 村子有梯子的地方，用樱花三跳上去，对鲤鱼飘用风吹，对面的宝箱得到

道具：村子有梯子的地方，用樱花三跳上去，对鲤鱼飘用风吹，对面的宝箱得到“太阳のかけら”

道具：风神宫的入口前的路上可以挖到宝箱“香炉”。



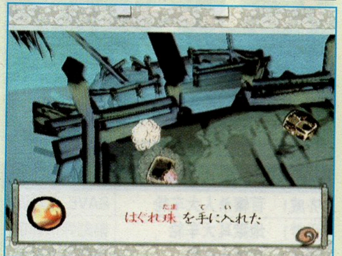
讨伐任务 在クサナギ村宿屋二层接受讨伐任务。

ハルカの仇讨ち血判状

妖怪名称	出现地点
にっくき 出目金鱼	アガタの森方向的森林的老虎附近
积年の恨み 怪金鱼	地图左边备后旁边
许すまじ 死出の羽衣	地图中央桥梁的右边
肠煮え操り返る 羽恶魔	通向神木的洞窟附近
末孙まで咒いし 恶鱼	通向神木的洞窟出来的高台

两岛原

珠子 白天的时候到难破船旁边，画荷叶后跳到船上，沿着木杆向船尾走，宝箱中得到

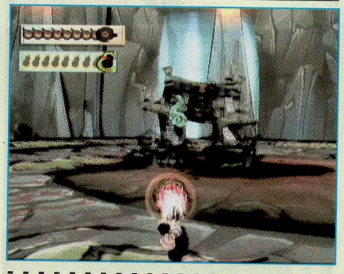


道具：船上另一个宝箱可以得到“黄金之桃”

道具：挖神木前边的发光石板后进入地下，击败大蜘蛛，从宝箱中得到“太阳のかけら”

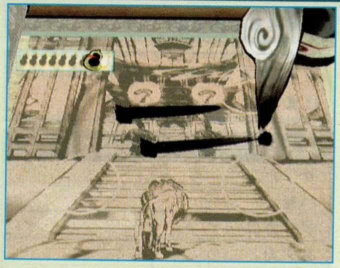
珠子 挖神木前边的发光石板后进入地下，击败大蜘蛛后，要破坏罗城门，也就是反复击败里边的敌人，直到杀光为止后得到，这会是一个很漫长的过程。

珠子 和岸边的ハヤテ对话，和他玩赛跑游戏，累计三次会获得珠子

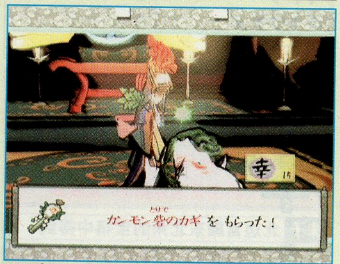


西安京 贵族街（流程部分）

北边宫殿前有两个士兵把守的地方使用雾隐后冲过去。



随后装备刚刚得到神饰 火避けの石筒，乘坐电梯后来到有岩浆的上层、一直向前走在SAVE点存档，尽头会遇到西安京 女王ヒミコ，她拜托大神到鬼岛讨伐妖魔，和女王连续对话直到得到“カンモン岩のカギ”为止。



道具：刚一进入即可得到绘卷“神饰の秘诀”

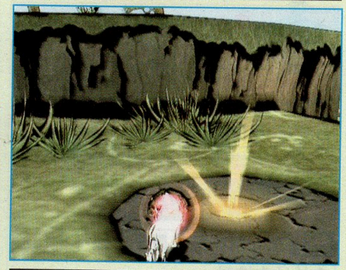
珠子 贵族街南边湖泊右侧的水底，用一闪就能得到

珠子 贵族街左边的虚无僧对话进行挑战，在30秒达成神评价，前提是神木村和クサナギ村虚无僧的挑战全部达成神评价，完成后得到珠子

两岛原 北

到两岛原西北有两个士兵把守的地方，和右边的士兵对话门打开，前边会强制和新敌人天狗输入道战斗。

道具：入口右边悬崖下可以挖到“水晶”



珠子 两岛原 北入口附近河岸的边上

道具：水底可以看到宝箱，用一闪得到“中破魔札”，“ビー玉”，“人鱼の古钱”

道具：亭后水中的贝壳得到“无限墨”和“小破魔札”，“香炉”

道具：两岛原 北东边的的地上挖到宝箱得到“丑の角の饰り”

道具：东北的小岛上可以挖到“真珠”

道具：东北小岛的神木下的宝箱得到“旅のお守り”

道具：ウラミマ婆婆的屋子旁边叛变的浅滩得到花器和铭酒，报复のお札，サンゴの欠片

珠子 东边有牛旁边的地上挖到

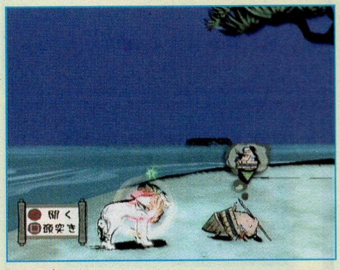
分支任务 找到东北方向的弓箭手，用水乡连接弓箭和水，岛上的果实恢复，切断果实得到 30 的幸玉

幸玉 地图西边女子旁边挖洞，跳进去可以喂兔子，还可以挖到黑花

道具：地图西边女子旁边挖洞，跳进去宝箱中得到“干支の置物 亥”，“黄金之桃”

珠子 地图西边女子旁边挖洞，跳进去中间的宝箱中得到

按□用头撞河岸的ウラシマ，在东北的河边栈桥上画太阳，出现龙宫的使者海豚シャチ丸子，跳到它的身上按○后就可以乘海豚到水中的七个岛屿了，按×加速，在水中躲避大鱼（被大鱼抓到就回到岸上）。



注：岛屿的数字是按地图从左向右的顺序编号

1 岛

珠子 在岛上的挖到的宝箱中获得

道具：宝箱中得到“中神骨顶”，海岸能挖到“真珠”

钓鱼一览	
クマノミ	1
ヒトデ	1
フグ	1
绸	1
从缟キンチャク绸	1
オウムガイ	1
伊势海老	1
ウツボ	2
カツオ	2
アカウミガメ	2
オニイトマキエイ	3
マンボウ	3



2 岛

道具：黄金之桃

道具：挖洞进入击败大蜘蛛后可以在宝箱中获得“太阳のかけら”

3 岛

幸玉 挖到黑花

4 岛

破坏岩石旁所有的罐子出现地洞，进入地洞可以挖到 3 朵黑花，调查泉水捐款 3 个 2 万后得到一闪二段。（现在可以破坏普通一闪无法破坏的岩石了）





道具：宝箱中得到绘卷“一闪二式”

幸玉 一闪旁边的石头挖到黑花得到 40 的幸玉

5 岛

道具：火焰宝箱得到“水晶”

道具：地下的宝箱中可以挖到“真珠”

6 岛

道具：地下的宝箱中可以挖到“水晶”，“真珠”

7 岛

猫鸣之塔（一定要带足够的鱼喂猫）

使用雾隐和疾风击倒新的敌人镰鼬，在塔的周围可以喂猫，还可以挖到不少黑花。



道具：猫鸣之塔塔底宝箱中得到绘卷“壁神の纹所 ”

在墙壁上有猫爪图案的地方就可以使用壁神，具体方法是跳到有猫爪图案的墙壁时再按×可以抓住墙壁，这样可以反复跳到高台上



道具：四周的高台的宝箱得到水晶

道具：四周的高台的宝箱得到珠子，壁足能力必须

使用壁神的能力向上爬塔，中途有休息的平台可以喂猫。



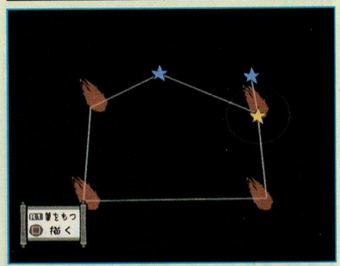
道具：休息平台的宝箱可以得到“旅のお守り”，“神骨顶”，“漆器ヤツト”，“干支置物 猫”

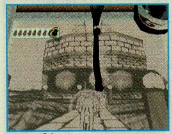
珠子 休息平台的宝箱可以得到珠子

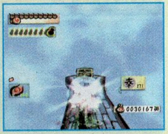
道具：塔顶的人鱼泉旁得到“人鱼の古钱”

道具：楼梯旁的平台得到“香炉”

到塔顶有火炬的平台上用鱼喂猫，点满四颗星星后得到壁足，在有猫神像的地方向上画一道，就可以跳到塔顶。

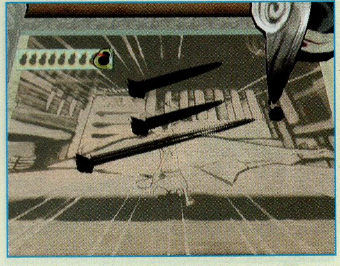






道具：塔顶猫神像后边的通道的尽头的宝箱可以得到“太阳のかけら”

西安京道具店买快竿 鱿丸，交给 1 岛码头的人，钓鱼一闪三次钓到ガジキマグロ，将ガジキマグロ交给海猫亭的厨师，对着鱼画三条横线获得龙卷，宝箱中得到绘卷“疾风の奥义书”。





两岛原北（道具收集）

道具：东南方向有猫神像的地方，使用壁足进入山洞，里边的宝箱可以得到 “报复のお札”，“大破魔札”，“漆器ヤツト”

两岛原（道具收集）

道具：寺庙后边的地上挖到宝箱得到“花器”

道具：东北方向，关所入口附近，使用壁足跳到水池中央的高台上得到“九谷烧の大皿”

关所（道具收集）

道具：桥南的高台上的得到“干支の置物 辰”

高宫平（道具收集）

道具：南宫平南用壁足可以跳到高台上挖黑花

神州平原(道具收集)

道具：从猫神像旁跳到北边的高原可以挖到宝箱"真珠"、"九谷烧の大皿"，"水晶"，"白磁の壶"

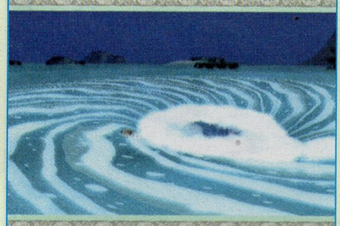
两岛原北(流程)

南宫平西北有猫神像的地方，跳到上边可以干掉新的妖魔"青入道"，夜晚和拿望远镜的人对话，在天空中随便点几颗星星，随后到天鸣门，连续使用疾风，让银河转动到一定速度，大海中就会出现旋涡，龙宫的入口，乘海豚前往龙宫。











道具：在地上挖到"干支の置物 戌"

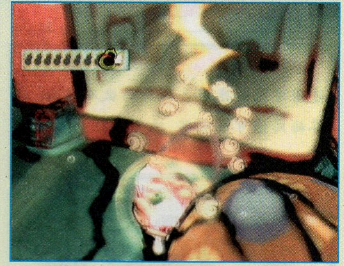
喂食 这里可以喂老虎

龙宫

进入宫殿后乘坐电梯和龙神族オトヒメ公主连续对话直到她送给大神"贝壳のお守り"。



道具：入口的贝壳中的到"真珠"，"神骨顶"，"トンボ玉"



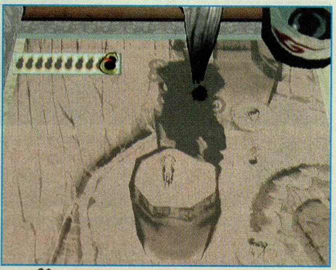
珠子 炸楼梯后边有裂缝的墙壁，跳入洞中在中央的宝箱中得到

道具：炸楼梯后边有裂缝的墙壁，跳入洞中在宝箱中得到"神の守り"和"九谷烧の大皿"

道具：大臣房间中的宝箱得到"破魔札"

会到1层向右走，挖地洞完成寻找水源的小游戏，和以往不同的是这次要先控制大神找到NPC，先要向上走，和NPC汇合后再向下走。完成后，再次和踊り子谈话，对水池画圆圈，后得到能力"水飞"。

珠子 跳到第二根柱子上，用笔画出第三根柱子，就可以在第四根柱子上的宝箱中得到



道具：贝壳中得到"报复のお札"和"丑の角の饰り"

道具：水源小游戏完成后，在踊り子送出的宝箱中得到绘卷"水乡の极意"



来到龙宫左边，跳入水龙的嘴中。



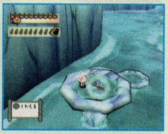
道具：贝壳中得到"无限墨"，"ビ－玉"

珠子 龙宫西边的贝壳中得到

水龙体内

一直向北走，到SAVE点，站在绿色水潭的地方，跳入左边的水池中，在下边拣到钥匙，用水乡能力回到SAVE点，打开北边城门。

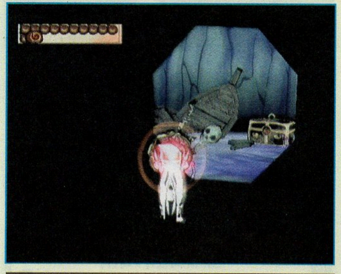




道具：贝壳中得到"水晶"，"神骨顶"，"无限墨"，"破魔札"，"报复のお札"，"铭酒 锅のタマシイ"，"铭酒 锅のコブシ"，"中破魔札"

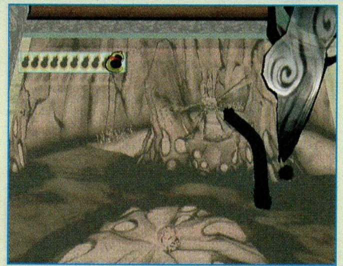
道具：地中挖出的贝壳中得到"丑の角の饰り"，"真珠"×2

道具：用水乡到上边的一个隐藏洞窟得到水晶



继续前进，到有血池的地方，用水乡连接血池和上空的心脏，血水上升，画荷叶回到中央有龙玉的房间，用水乡连接血水和龙玉旁边的黏稠物，三次后得到"龙玉"，随后要击败管狐，除了吸墨之外没有什么难度，胜利后得到"キツネ管"。





水龙胃酸大暴走，赶快逃离这里。

剧情

依照女王讨伐水龙的请求，大神在海边遇到了可以将大神带到海中寻找龙宫使者，龙宫使者要大神先通过试炼，这试炼和七龙珠的高塔很像，只不过上边没有什么仙人只有一个猫雕像，好不容易找到进入龙宫的方法见到了龙族的公主，龙族公主告诉大神，一个月以前，突然出现了传说中的妖魔之城鬼岛，龙族管辖的海域很快落入妖魔之手，水龙也因此暴走，大神按着公主的提示进入水龙的体内，拿到了龙玉后，龙王出现，失去控制时龙王杀了不少人，为了谢罪水龙沉入海底。

在水龙的地方使用樱花，得到幸玉和宝箱，回到龙族公主那里交还龙玉。

道具：宝箱中得到"玉手箱"

两岛原——炎刻寺

来到西边的炎刻寺会看到ツヅラオの幻影，跟着幻影前进，跳入井中继续前进，进入神殿顶层之前SAVE，进入BOSS战。

BOSS



直接使用雾隐，然后连续使用勾玉攻击，注意躲避她的剑术，火剑可以用一闪反弹回去。



两岛原 北

战斗胜利后，前往两岛原北的天望峡，前往鬼岛。

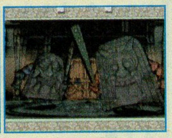
剧情

将龙玉交还公主前，大神将妖魔的讨伐神器“キツネ管”交给了ツヅラオ，龙族公主在龙玉中看到她正受到妖怪的攻击，大神立刻前往营救，跟着幻影来到神殿，发现女王被击昏，千里水晶所创造的结界怎会如此容易被击破，拥有キツネ管的ツヅラオ成了最大的嫌疑犯，她竟然念起了般若波罗密多心经，最后她终于现出真身变成化け九十九尾，击败妖狐后它返回了鬼岛，龙族公主耗尽生命突破鬼岛的结界化成了桥梁，大神前往鬼岛和妖魔决一死战。

鬼岛入口

有岩浆的地方使用水乡来到高台，跳到岩浆中跳到平台上前进，向任意一边游到墙壁旁使用水乡升到上边，在正门遇到赤天青鬼，它们在有盾的情况下，正面攻击是毫无效果的，等它吹火焰的时候使用疾风，然后攻击。







道具:用樱花三可以到达宝箱处，得到“真珠”，“黄金之桃”

道具:伸出的两个平台角落的宝箱中得到“破魔札”，“水晶”

鬼岛

先到地图左上的房间拿到钥匙，打开右边的妖门，一直向下走。

道具：商人处可花 50000 两购买“冲津镜”，其他商品不变

道具:楼梯上的宝箱得到“丑の角の饰り”

跟着妖符疾飞丸走，超过它到达目的地会得到金钱奖励，失败要重新开始。

使用雾隐冲过下落的铁门，同样使用雾隐，要在吊板落下前到达对面。



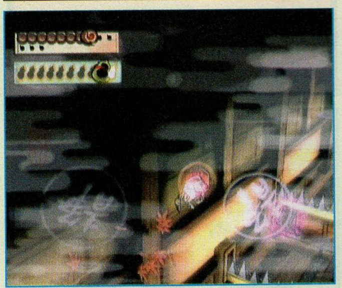


道具:角落的宝箱得到“水晶”

猫神像处使用壁足跳上平台，使用雾隐后，连续跳过几个平台到达铁门后。

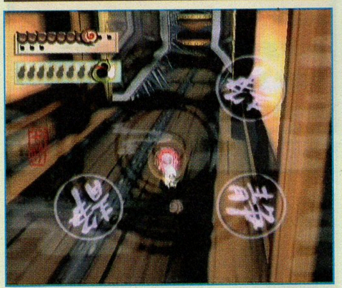


有钉子的地方，推荐先加速跑一段距离和疾飞丸接触，躲过钉阵后到达终点。



道具：钉阵后的宝箱中得到“漆器ヤツト”

使用雾隐，从缝隙中躲车轮到达终点。



道具:宝箱中得到“中破魔札”

击败敌人后立刻冲向终点，不然铁门会关上。

道具:宝箱中获得“サンゴの欠片”

准时机躲避激光前进，两旁可以得到道具，需要用二段跳躲开竹萧，击败敌人后 SAVE。

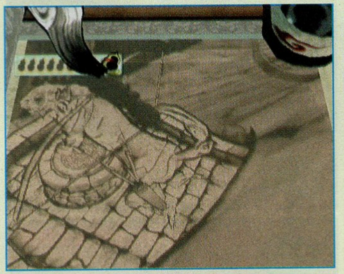


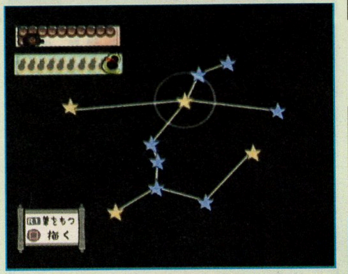
道具:左边宝箱中得到“黄金之桃”，右边宝箱得到“真珠”

遇到妖门，向左走，两边会有钉子钉墙合拢，先冲刺后在和疾飞丸接触，到外边拿到钥匙（中途需要用壁足），原路返回打开妖门。

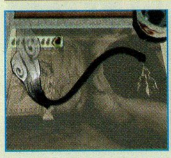
道具:有竹萧包围的宝箱中得到“神の守り”

雕像处在后背画弓箭，点四颗星星得到新的神笔能力“迅雷”，连接雷电和雷剑，铁门打开，再次使用迅雷，车轮平台开始转动，跳到平台上冲到对面。

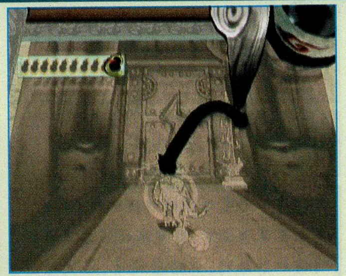


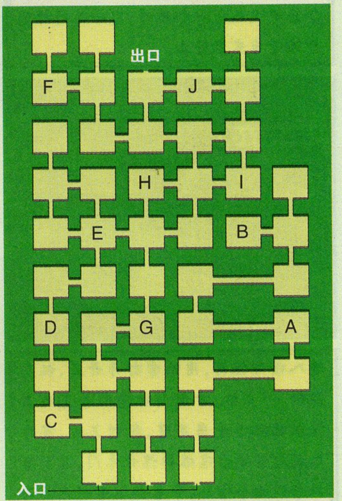


进屋后，用迅雷连接屋顶的发电处和宝箱，画爆雷炸开地面，穿过壁画到地图左边叼起雷钥匙，可以踩在有雷电的三角开关不会掉下，向右走，用迅雷打开门，出门后可以用迅雷连接雷钥匙和敌人可以对敌人造成不小的伤害。









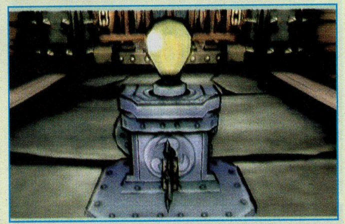
道具:A－トンホ玉，B－铭酒钢のコブシ，C—破魔札，D－香炉，E－木雕りの熊，F－铭酒 钢のタマシイ，G－旅のお守り，H－花器，I－中神骨顶，J– 报复のお札

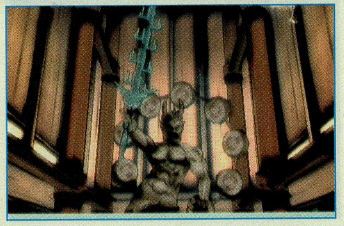


有些墙壁有裂缝是可以过去的，到达出口用炸弹炸开墙壁。来到地图西边，可以迅雷打开铁门（如果直接到中央打开大门，也可以在钥匙装上后使用迅雷打开铁门）。

道具:地图西边的宝箱中得到“真珠”

到地图中央用雷钥匙打开大门，用迅雷连接雕像手中的剑和右墙壁上的电开关，雕像爆炸出现地下入口。

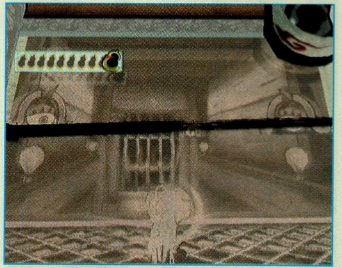




道具：对用雷钥匙的开关使用迅雷可以在入口的宝箱中得到“无限墨”，“丑の角の饰り”

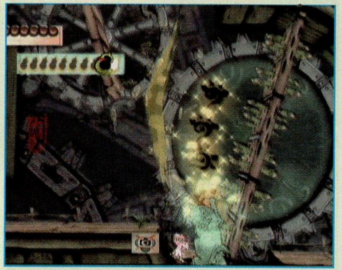
道具：雕像前边的宝箱中得到“神骨顶”，“水晶”

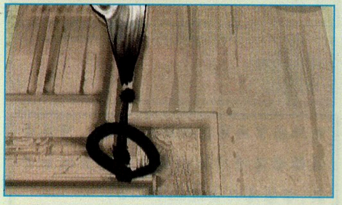
来到有四个有眼球的灯的地方，很快下边的岩浆会上升，用雾隐的能力后用一闪闪四个眼睛，然后转视角，在大神的身后右边还有一个眼睛，用一闪闪掉这个眼睛后岩浆停止。



进入横向视角，用迅雷打开开关，机关转动，一直跳，中途到神猫雕像有竹萧转板的地方使用足壁，爬到上边，有雷电钥匙的地方有爆弹炸开木门，这里可以拿到两个宝箱，拿着钥匙来到开关的地方打开开关，一直向上跳。











道具：在雷电钥匙的地方向左跳，一直前进，中间有木板和木锥的地方要冲刺，尽头的宝箱得到“大破魔札”

道具：雷电钥匙处，连续使用樱花三跳到上边，得到“真珠”

拿雷电钥匙，一直向上走，有电的通道都可以踩，遇到蜘蛛使用雾隐冲过去，在尽头的平台丢下开关，大神掉到有宝箱的地方换成这里的妖门钥匙，用一闪切断右边的壁画，用炸弹炸开有裂缝的墙壁，打开妖门。



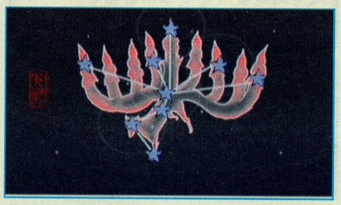


道具：宝箱中得到“真珠”

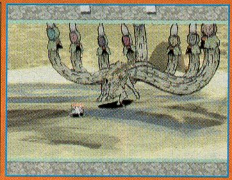
道具：用迅雷打开雷电宝箱得到“鬼岛地图”

如果雷电钥匙掉了，回去拿钥匙，使用雾隐冲刺，有竹萧的地方要提前跳跃，继续前进，来到有猫雕像的地方，用壁足跳到横梁上，在用猫雕像向左连线可以在平台用“水晶”，画条凹线可以到对面得到“真珠”，继续向北走，跳到空中按□冲击，点答迭坊的弱点。

继续前进到有疾飞丸的地方，先将对面有裂缝的墙壁炸开，将右上横梁的罐子切断，使用雾隐从右上的横梁冲到前边，然后使用樱花三跳到对面，SAVE后准备BOSS战，在空中点四颗星星，妖狐出现。

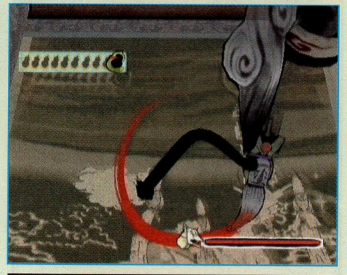


BOSS 九十九尾



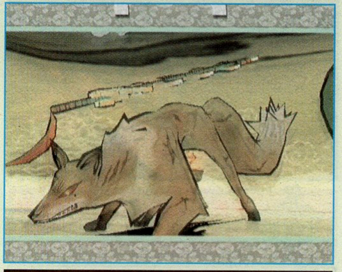
完全形态

开始任何攻击都无效，主要是躲避BOSS的攻击，妖狐冲刺的时候使用雾隐躲避，战斗的时候用笔速度要快，妖狐也会使用神笔攻击大神，当妖狐举起剑的时候，立刻使用迅雷连接空中的雷电和剑，随后妖狐会分裂成人形，连续用一闪攻击接近的人形，只要将这些人形都破坏就可以让妖狐恢复到普通形态。

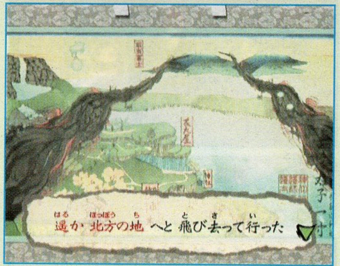


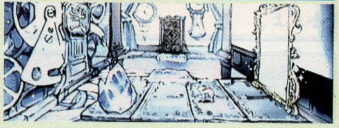
普通形态

不断使用雾隐，躲避妖狐的各种攻击，它拔出剑的时候使用迅雷，可以对妖狐造成巨大伤害，胜利后得到“草稚剑”。



鬼岛的大神和妖狐之战最终以大神胜利结束，两个黑魂飞向遥远的北方之地，那里有传说中的暗之国的君主——常暗之皇，大神和它的伙伴向极北之地继续着它们的旅程。





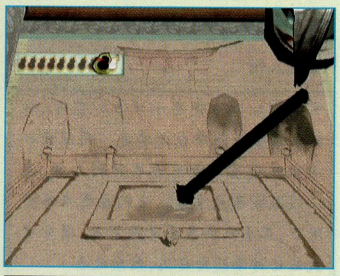
第三章

双魔神之章



西安京 贵族街（道具收集）

拿雷电钥匙，一直向上走，有电的通道都可以踩，遇到蜘蛛使用雾隐冲过去，在尽头的平台丢下开关，大神掉到有宝箱的地方换成这里的妖门钥匙，用一闪切断右边的壁画，用炸弹炸开有裂缝的墙壁，打开妖门。



到西安京 贵族街北边的卑弥呼の塔后边的水池，用水乡将水池中的水引到后边的四块石头上，得到水乡惠雨，使用方法，直接画两条竖线，可以在任何地方下雨

宝箱中得到绘卷“水乡の奥义书”

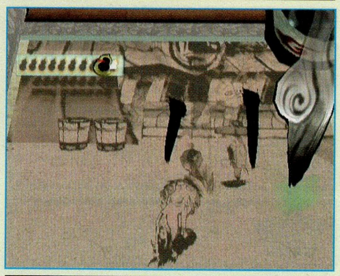
珠子 神州平原赛跑游戏三次战胜得到カラクリ齿车。

推荐 在宝帝那里购买雾飞和神饰 水捌けの石筒

西安京 平民街（道具和珠子收集完毕）

分支事件 **种树 + 珠子**

到平民街西边，在サザンカ和ツバキ面前面前点成树后，立刻使用惠雨得到50的幸玉，再和她们对话得到珠子。（按着本攻略在神木村神木旁撞过サザンカ一下就可以触发该事件）



分支事件 **抓小偷**

1 和平民街东南角的士兵对话得知早藏偷村民的东西。

2 到地图西边和幽灵三太对话，用迅雷引燃火把，点燃所有的篝火，然后一闪东南角士兵附近的岩石出现早藏，每次一闪的石头可能不一样。





逃跑路线

找到早藏后，他会分身然后按着一定的路线逃跑，基本就是绕着平民街转圈，只要在夜里就很容易就能堵截早藏和他的分身。



击败早藏

根据早藏逃跑前提供的弱点攻击它们，例如有横线的表明需要一闪，圆圈表明需要樱花，攻击目标要按着提示给出的顺序，顺序和属性错误就会失败，失败后再次到那块石头那里使用一闪，早藏就会再次出现。

将失物还给失主

击败早藏的分身后，按□撞击眩晕的早藏，会找到失物，将失物归还给失主。

人目	失物	失主
二人目	ビイドロの时针	平民街南蓝色衣服的侍
三人目	きび团子	白天地图西边的桃太郎
四人目	菊のカンザシ	白天北桥南边的都男

完成五人目后，事件完成获得50的幸玉，和阴特假面。



珠子 到平民街东南方向，对水池使用水乡，来到将阴特假面交给屋子内的人，得到50的幸运，再次对话得到珠子

两岛原 北(道具和珠子收集完毕)

珠子 在桥边的SAVE点使用在雾飞能力，(雾飞能力在西安京 贵族街的宝帝那里购买)，到两岛原北岩地可以挖到黑花，宝箱中得到珠子

珠子 到2岛(西边岛屿)，进入地洞，击败蜘蛛后出现罗生门，要进行非常艰苦的战斗，敌人非常强大，没有足够的体力回复还是不要挑战，罗生门会反复出现，一直杀到不在出现敌人时会出现宝箱，可以得到珠子

珠子 将在龙宫得到的“玉手箱”交给东北小屋的“ウラシマ”后得到珠子。



辉玉 二式

骑海豚到两岛原北北边有火焰宝箱的小岛，跳进地洞里内布施12万而后得到。宝箱中得到绘卷“辉玉 二式”，效果是可以画出两个爆弹。

两岛原

在拥有水掬けの石筒之后，可以在两岛原的海边一闪贝壳收集不少的道具。

道具：海岸的贝壳中得到“ビー玉”，“人鱼の古钱”，“サンゴの欠片”×2，“トンボ玉”×2，“破魔札”，“旅のお守り”，“真珠”

◆道具：东南小岛的贝壳中得到“木雕りの熊”，“铭酒 钢のタマシイ”，“サンゴの欠片”×3，“ビ－玉”×2，“真珠”，“无限墨”

道具：武术道场的小岛南边有裂缝的墙壁，用炸弹炸开在里边的贝壳得到“真珠”

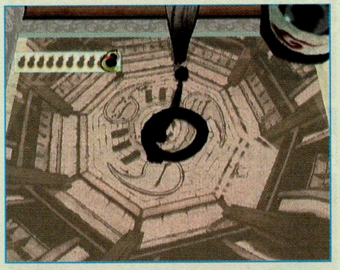
道具：东南大岛连接处可以从贝壳中得到“干支の置物 巳”

龙宫(道具和珠子收集完毕)

珠子 击败妖狐后回到龙宫和公主对话后获得

风神宫(道具和珠子收集完毕)

道具：水池底部用一闪宝箱可以得到“神骨顶”，“トンボ玉”，“丑の角の饰り”



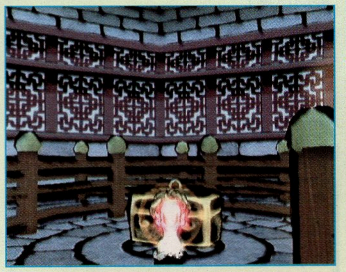
珠子 北边洞窟和フヤ姫对话后，与八犬士连续进行三次战斗，胜利后得到珠子

道具：电梯处画完炸弹，离开电梯，等电梯升到上边后，跳进入电梯下层宝箱中得到“神骨顶”，“干支の置物 卯”

珠子 位置同上

猫鸣の塔(道具和珠子收集完毕)

珠子 再次从塔底爬到塔顶后在宝箱中获得



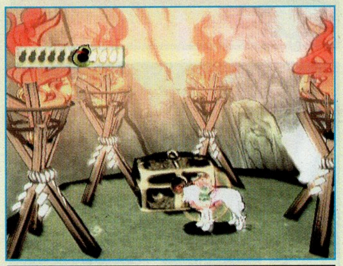
关所(道具和珠子收集完毕)

珠子 在桥上连续使用樱花三跳到有火炬的平台上在宝箱中得到(要有墨快速回复的神饰)

珠子 到河的最北边，可以在平台上挖到，要带上水掬けの石筒

神州平原(流程)

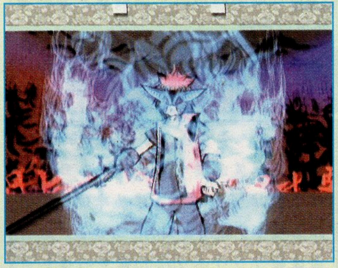
イダテン和赛跑得到三次后得到“カラクリ齿车”，得到50幸，到贵族街西边的塔楼上，需要用两次壁足，将齿车交给发明家，和发明家再次对话，他打开开关后在墙壁上画雷电的形状，宝箱得到讯雷“奥义书”，随后对雷电精子使用雷光得到珠子。



到地图红色标记的地方，使用迅雷连接雕像的剑和雷电，进入打开的门内。

カムイ

新敌人只要连续两次一闪就可以干掉它，进入西边的小屋遇到带面具的剑士，出门和剑士战斗，只要用一闪将剑士丢出的冰刺闪回去，他就会出现破绽，BOSS变狼后，招数还是冲刺，另外还会召唤出冰剑攻击，被冰剑击中后用红莲连接旁边的火炬可以解冻，最简单的办法就是直接用击攻击，BOSS一但要冲击就用红莲阻止它的攻击动作，只要攻击一定程度后，BOSS就会眩晕，此时一闪可以闪掉它一半的体力，随后它会造出分身，干掉分身，再解决BOSS。



继续前进，用迅雷将弓箭手射出的箭和雷电连接起来，出现神木同时得到50的幸玉，用樱花复活神木再得到50的幸玉。

刚刚复活的神木后边，用樱花三连结花瓣上去后，用炸弹炸开裂缝的墙壁进去，再用辉玉二式画两个炸弹炸开的地洞口，跳进洞里布施30万两，宝箱中得到绘卷“辉玉 三式”。





钓鱼一览(地图西边コカリ可以钓鱼)

鱼名	一闪次数
ホタテ	1
タツノオトシゴ	1
フグ	1
トビウオ	1
オウムガイ	1
イカ	1
タコ	1
ハマチ	2
アンコウ	2
カジキマグロ	3
本マグロ	3
龙宫の使い	3

武术道场(新出现的技能)		
神业 石头	1万两	按□撞坏需要一闪才能破坏的硬石
神业 跳击	3万两	2段跳有攻击判定
神业 あびせ身	3万两	按R2回避动作有攻击判定
剑业 四斩	5万两	剑攻击最大攻击次数为4
神业 魂继	5万两	表里同时装备勾玉时攻击力上升
神业 剑舞	6万两	表里同时装备剑时攻击力上升

道具:用红莲化掉屋子旁被冰冻住的宝箱得到“真珠”

道具:地图西边梅太郎旁边的冰冻宝箱中得到“百磁の壶”

道具:地图西边仙鹤旁的地面可以挖到宝箱得到“ギヤマングラス”

珠子 在地图西边武术馆前雪人旁的地面可以挖到

喂食 可以喂羊,狐狸,仙鹤,狗熊

遇到新敌人雪童子，需要先把它打倒，然后用红莲连接它冒火的尾巴和后背的雪屋,然后可以攻击塔的本体。继续北上破坏罗城门得到50的幸玉。地图西边的ワリウネクルの家可以接到讨伐任务，北边的山洞内有不少宝箱,破坏北边的罗城门得到50的幸,向北前进。



珠子 在湖上的小岛上挖地进入地下,击败最强的答选坊后在中央的宝箱中得到,最后这个答选坊比较变态,有条件的玩家还是用视频软件录像吧

道具:位置同上,宝箱中得到“黄金底粉”,“银の怀中时针”

道具:罗城门的旁边可以挖到“琥珀の风镇”

珠子 中央罗城门的旁边可以挖到

讨伐任务 在地图西边的ワリウネクルの家和ワリウネクル对话两次可以接受讨伐任务。



ワリウネクルの 妖怪图禄	
远くから 怪童子	ワリウネクルの家南,挖珠子的地洞旁边
司き见の 雪ん子	村子入口前的冰山脚下
振り向けば 雪妖怪	商人身旁
气がつけば 雪恶魔	ワリウネクルの家右边
梦枕の 恶童子	地图东北方向有狗熊的地方

道具:山洞中的冰冻宝箱“报复のお札”,“大破魔札”

道具:山洞平台上的宝箱得到绘卷“月の民”

珠子 山洞从有黑花的平台跳过去,在有狗熊的山洞中融化冰冻宝箱可以得到

道具: 地图东北可以挖到宝箱—“黄金の桃”,“水晶”

道具:村子入口旁的冰山平台上有仙鹤的地方的宝箱得到“アメジストの风镇”

珠子 村子入口右边有裂缝墙壁的旁边的宝箱中得到

珠子 村子入口右边有裂缝墙壁的平台，炸开墙壁进入，挖地洞后和蜘蛛战斗，胜利后再次返回破坏反复出现的罗生门(等击败真八岐大蛇后,带着天业云剑就会出现罗生门,里边的敌人强的发指,还有复数的BOSS,打之前准备足够的道具)

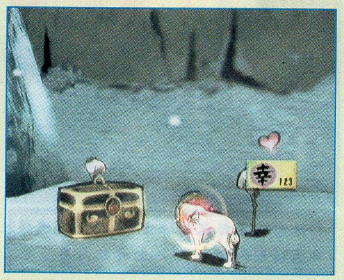
道具:上边得到珠子的地方击败蜘蛛,在宝箱中得到“太阳のかけら”

ウエベケレ

村子里有很多道具，可以先收集一下，在山顶遇到オイナ族战士 サマイクル，和他对话后来到ウエベケレ的入口,カイポク会叫住大神,跟着她来到她家,和她连续对话听到叫声后离开房间,回到山顶刚才遇到オイナ族战士的房间见长老,撞他一下,和他对话一直到给出地图指示位置,然后向村子东北方向前进。



道具:村子入口有兔子的地方可以挖到“翡翠の风镇”



道具:瀑布附近的人家旁挖到“ギヤマングラス”

道具:山顶有狗熊的旁边挖到宝箱,得到“九谷烧の大皿”



道具:地图西边平台下边的得到“太阳のかけら”

道具:推雪球的山洞中的冰冻宝箱得到“水晶”,“白磁の壶”,“中破魔札”

珠子 有仙鹤的高台上可以挖到

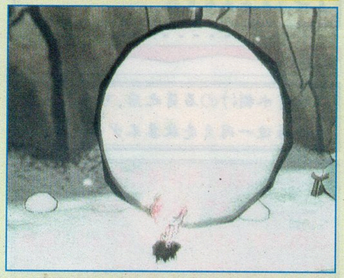
珠子 有狗熊的旁边的宝箱得到

珠子 山腰有山羊的旁边可以挖到

珠子 推雪球的场地的南边可以挖到

商人 可以购买神饰 死返玉(15000两),黄金底粉(20000两)

分支任务 到山腰推雪球的地方(从有火把的铁门进入)，将雪球推到最大交给小孩子,可以得到50的幸玉。



エゾフジ山麓

一直向上走,进入山顶房间内和祈祷师对话,直到祈祷师交给大神“オイナの守り ヤワポロロ”。



地图左边的山道途中跳到右边的平台,用一闪斩断铁岩后出现地下洞,进入洞中捐36万两获得。宝箱中得到绘卷“一闪 三式”

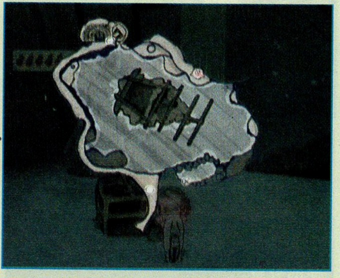
道具: 入口的宝箱得到绘卷“异文明の存在”

珠子 在山顶可以使用樱花三到有两个黑花的地方,在这里可以挖到珠子

道具:上边挖到珠子的地方继续使用樱花三到上边的平台的宝箱得到“太阳のかけら”

珠子 山麓北边的宝箱,需要使用樱花从两个黑花处继续向上跳,在尽头的宝箱中得到珠子

珠子 地图右边,用樱花三跳到上边的平台,使用红莲融化左边的宝箱得到





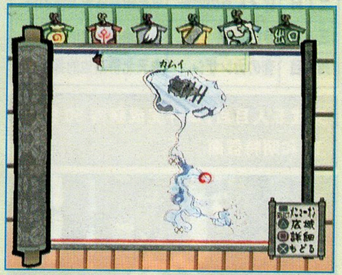
道具:地图右边,用樱花三跳到上边的平台,燃烧的宝箱得到“ギヤマングラス”

珠子 回到ウエベケレ利用雾飞传送到エゾフジ山麓/岩场,中间的宝箱得到

道具:回到ウエベケレ利用雾飞传送到エゾフジ山麓/岩场,两边的宝箱中得到“白磁の壶”,“银之怀中时针”

カムイ

到地图指示的地方先干掉牛头怪前进。



ヨシベタイ

前进不久遇到カイポク选择第一项,跟着她在5分钟之内到达目的地,中间可

以得到道具增加 30 秒，中间会遇到很多妖树，时间变零的时候会重来，不过之前用樱花复活的妖木和得到的道具保留，因此可以考虑分几次完成这段流程。到达终点大神变小进入树洞。





道具：中途的宝箱得到"水晶"，"真珠"，"神骨顶"，"中神骨顶"，"神の守り"，"白磁の壶"，"九谷烧の大皿"，"铭酒"

道具：左分支的尽头的宝箱得到"猫目石の风镇"

珠子 中途的宝箱中得到

道具：第二个分支，右分支尽头宝箱得"ギヤマングラス"

珠子 第三个分支，右分支尽头可以挖到

道具：道具屋左边的荷叶的宝箱中得到"铭酒"

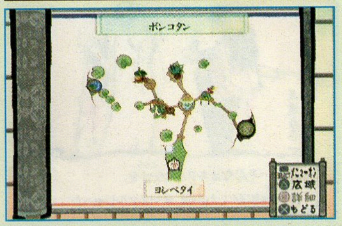
道具：西边的泉水旁得到"真珠"，"九谷烧の大皿"

珠子 西北的荷叶上

道具：有两个茄子的中央的宝箱得到"无限墨"

ポンコタン

村子的很多地方都要利用樱花三，其中中央的大蘑菇的项上可以挖到黑花，到北边的房间前和侧近对话，进入房间和イッシャク爷对话，然后离开这里。



珠子 SAVE 点后边使用樱花三，在荷叶的宝箱中得到

道具：村子中的宝箱可以得到"报复のお札"，

道具：村入口右边的荷叶得到"メノウの风镇"

道具：北边的荷叶的宝箱得到"ギヤマングラス"

剑 道具屋可以花 200000 万两购买八握剑

分支事件 到西北老婆婆的房间（要从イッシャク爷的屋顶用樱花三），给她 99999 万两可画通关时用的图案。



ヨシペタイ奥地

出来后继续向北走，和先前一样在限制时间内到达终点，尽头进入大门来到神木村。

道具：中途的宝箱中得到"トルコ石の风镇"，"白磁の壶"，"无限墨"

道具：第一个分插口，右分支尽头的宝箱得到"ギヤマングラス"

珠子 中途躲过开始的雪球后，在宝箱中得到

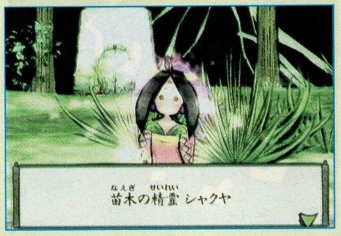
珠子 第二个分插口，左分支尽头宝箱

道具：第三个分插口，右边分支尽头的宝箱得到"太阳のかけら"

珠子 需要使用壁足的地方，从右边的墙壁走可以在平台的宝箱中得到

神木村

遇到苗木精灵シャクヤ，和村民对话发现她们对大神并不友好，到大剑士面前撞醒他。



道具：村民屋后的宝箱得到"九谷烧の大皿"

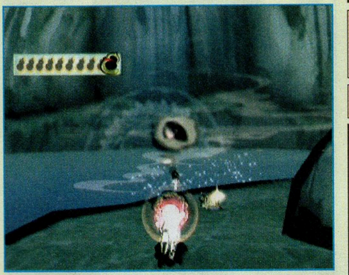
道具：孤岛的宝箱中得到"真珠"

商人 可以花 15 万两购买边津镜

道具：河中的宝箱得到"水晶"

BOSS 他放出五把火剑的时候用一闪破坏剑，在他的面前画炸弹，他冲过来就会引爆。

到瀑布旁拿水旁的白装束，要轻轻推摇杆，这样走路就不会发出声音，叼着白衣交给剑士，然后离开神木村。



神州平原

击败新妖魔

幸玉 切断石头可以挖到黑花，平原北边也可以挖到黑花

道具：5 块石头中间可以挖到宝箱得到"九谷烧の大皿"

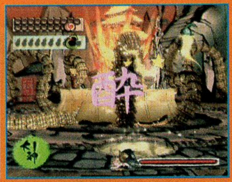
道具：中原的宝箱中得到"大破魔札"

道具：十六夜祠入口悬崖下的宝箱得到"ギヤマングラス"

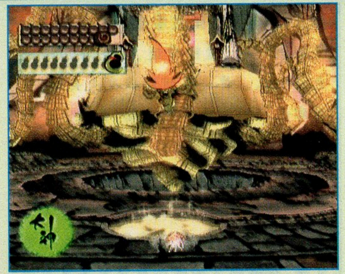
十六夜祠

入口和新妖魔守护土偶战斗，胜利后获得黄金之桃，继续前进遭遇 BOSS——真八岐大蛇

BOSS 真八岐大蛇



打法和上次差不多，等它张嘴吼叫的时候，使用水卿将酒送入蛇头的嘴中灌醉它，然后攻击中央的大钟，第二阶段用老办法干掉 8 个头即可。胜利后在天空中画月亮，然后连续用一闪帮助剑士干掉八岐大蛇，胜利后获得"天业云剑"，剧情后离开十六夜祠会自动回到入口。



ウエペケレ→エゾフジ山麓

一路回到山麓，到山顶发生情节，进入大门。

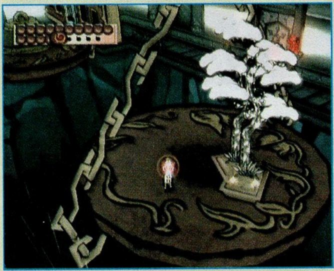
イリワク神殿

开始使用雾隐，用一闪将炮台的炮弹打回去，进入内部，从右边走，用红莲融化门前的冰块。

道具：入口的宝箱得到"ルビーの风镇"

道具：入口左边的地面挖到

进入有冰球的房间，先用红莲将秤上的两个冰块融化，然后将两个小花盆叼到天秤的右边的秤上，用樱花让它们长大，此时天秤平衡，用疾风将冰球吹到开关处，铁门打开，拿走钥匙开妖门。



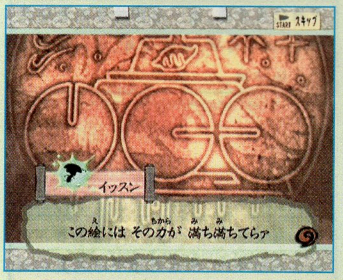


道具：宝箱中得到"报复のお札"

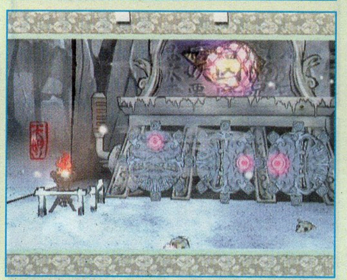
用红莲将冰块融化，用水乡画出水柱，猫神像使用壁足跳到上边的平台、使用雾隐，先用一闪干掉对面发炮弹的炮台，然后看准时机踩着旋转的板子跳到对面，这里有 SAVE 点。

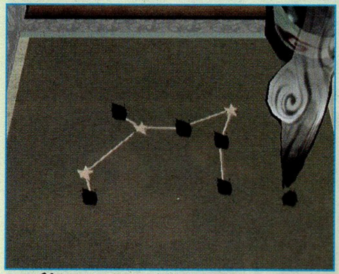
道具：有裂缝的墙壁后的尽头的宝箱得到"ギヤマングラス"，从旁边跳下去得到"银の怀中时针"

从左边的门进，使用雾隐踩在转动的齿轮跳到对面，继续前进，使用雾隐躲开火焰蜘蛛，前边遇到新妖魔大天狗，使用雾隐从侧面攻击大天狗，来到三个转动圆盘的地方，先用炸弹炸开右边有裂缝的墙壁进入山洞，记住地面画面顺序，竖线的方向即时转盘眼睛停止的位置，回到转盘处，使用雾隐让转盘速度变慢，根据刚才的提示在适当位置用一闪闪左边的开关，三个全闪完后点星座，得到最后的笔神——冻神，习德能力“吹雪”，同时得到“八尺镜”，直接将冰块和蜘蛛连接即可冻住蜘蛛，原路返回到 SAVE 点处。









道具：平台上的宝箱得到“九谷焼の大皿”

道具：冰冻的宝箱中得到“サファイアの风镇”

珠子 有三个火焰蜘蛛的地方用吹雪冻住两个蜘蛛，然后跳到平台上获得

冻住火蜘蛛跳到上边，用红莲融化冰块出现莲花，用樱花三跳到对面，用壁足爬到上边的平台，连续冻三个蜘蛛跳到顶层，来到有齿轮的房间，用雾隐跳到对面。

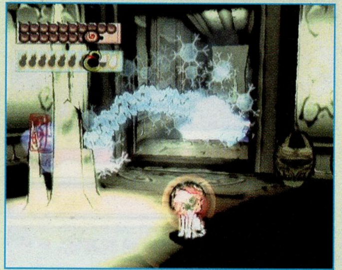
珠子 SAVE 点附近冻住第二个火焰在上边的宝箱中获得

珠子 平台下边的边缘的宝箱得到“百磁の壶”

道具：齿轮房间被冻住的宝箱得到“イリワク神殿地图”

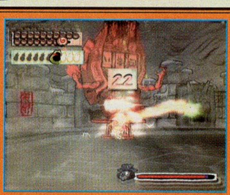
连续跳过两个转台，在前边用吹雪冻住火焰平台，再次使用吹雪冻出冰块平台，跳到对面，继续用吹雪冻出平台，干掉几棵妖树后来到有火焰的地方，先用雾隐和一闪干掉后边的炮塔，再用疾风吹灭火焰，有冰台的地方要快速前进，先干掉炮台，多使用雾隐吧，到 SAVE 点存档。



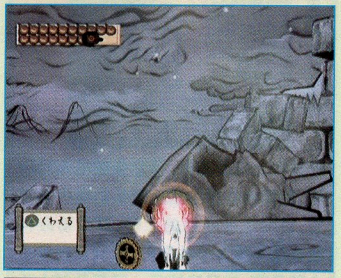


道具：SAVE 点的宝箱中得到“无限墨”，“中神骨顶”

BOSS战 白银魔神



两大神合力作战，只要将 BOSS 放出的冰块和火球反闪回去，等它落地的时候攻击它很快就能击败它。胜利后拣起钥匙和オキクルミ对话前往 4 层，用钥匙打开铁门。



用红莲点炮炸对面的炮台，打不中就直接冲吧，先用吹雪冻住平台，然后发动雾隐，前进的途中用一闪反弹炮弹，到彻底破坏对面炮台。融化左边的冰块得到冰球，用疾风将冰球吹进山洞，使用吹雪冻住燃烧的火焰齿轮，跳到对面，用炸弹炸开有裂缝的地方得到钥匙，打开妖门，SAVE 点存档。

道具：火焰宝箱中的得到“エメラルドの风镇”

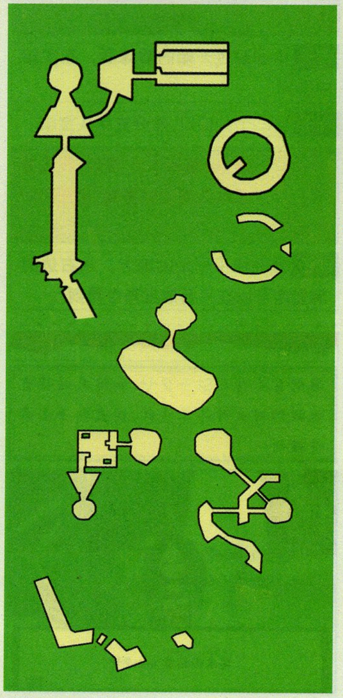
道具：冰冻的宝箱中得到“九谷烧の大皿”，“神の守り”

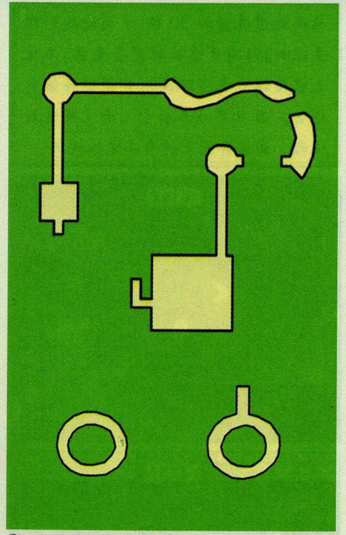
BOSS战 双魔神



和オキクルミ兑换选择第一项后进入先对付黄金魔神，不管它们头上出什么东西，都用一闪闪回去，等黄金魔神头上拿出剑的时候，立刻使用迅雷电它，这时它会眩晕，此时同伴オキクルミ会站在前边，只要在它身后按△键就可以将黄金魔神打下来，随后就是一顿狂K，推荐使用雾隐，雷击和爆弹。白银魔神和之前的打法相同。胜利后获得“太阳のかけら”

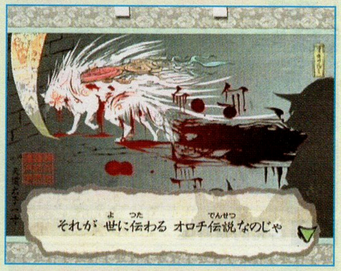






剧情

遇到オイナ族战士オキクルミ，这个被冰雪覆盖的国度，被封印的双子魔神突然醒来，依仗强大的魔力向カムイ袭来，此地立刻变成寒冷的地狱，双子魔神杀了很多オイナ族的族人，从オイナ族的村子从村民那里得知，双子魔神将オイナ族的英雄封印在了イリワク神殿，大神为此来到100 年前的神木村，刚好是满月之时，村民们正为今年给大蛇的祭品担忧，弓箭还是射向了酿酒女イザナミ的屋顶，大神带着剑士来到 100 年前和八岐大蛇决斗的地方，而此时オイナ族的战士オキクルミ要和大蛇战斗，然而他并不是大蛇的对手，和 100 年前一样利用满月之力再次击败了大蛇，然而，天空中的黑暗势力并没有消失，空中的巨石向剑士砸来，另一个大神及时赶到拯救了剑士。



大神赶到神殿时，100 年前的大神也赶来和白银魔神战斗，击败白银魔神后，大神们看到オキクルミ和黄金魔神正在缠斗，突然时间静止，铁锥即将扎入オキクルミ的身体，100 年前的大神用自己的身体救了它，而オキクルミ最后也在复仇和报恩中选择了后者，大神两人合力击败了双魔神，人们为大神祈祷，オキクルミ用击倒双魔神的剑切碎了铁船前的冰块。



最终章 暗黑君主 常暗之皇



ヨシペタイ

分支事件 到和カイポク对话选第一项目赛跑，胜利后得到珠子

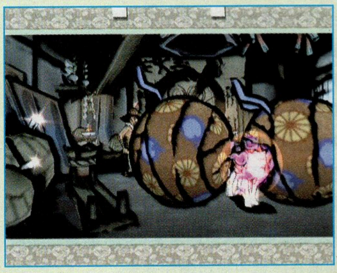


ポンコタン

珠子 100年神木村流程完成后来与イッシャク爷爷对话后获得，门口会得到50的幸玉

神州平原

珠子 到花火师的屋子内使用辉玉二式，辉玉三式，中途要重新进入房间，分别得到30，50的幸玉，最后获得珠子



珠子 和砍柴的名も无き男完成交花瓶的任务

注：至此，按本攻略流程走下来全99个珠子全部收集完毕。

カムイ(エゾフジ山麓)

马上就是最终战了，进入这里后就无法出来，如果玩家想要留个收集的存档就在这里SAVE一下吧，直接走上进入方舟的通道，发生剧情后，进入方舟。



方舟

到五个角落击败妖狐，野猪，女郎蜘蛛，八岐大蛇，剑士エキビョウ，打法和以前没有变化，全部胜利后到中央传送点

剧情

方舟的故事要追溯到天神族和妖魔战争的年代，天神族无法抵御妖魔而打算乘方舟撤离，但妖魔冲进了装载着方舟将天神族的族人逐个杀死，与此同时方舟这个月之族创造的妖魔运输船失去了动力，沉落到地，灭族的天神族始终不明白月之民创造出方舟的目的，但人间变成灾难之界的结果已经无法改变……



方舟底部ウシワカ正和敌人战斗，正如他所说——预言者的力量无法改变未来，ウシワカ为了掩护大神被暗黑君主——常暗之皇杀死，大神听在村民们的祈祷声中击倒了常暗之皇，然而那个本该死掉的预言师没有死，他驾驶着飞碟回到了大神的身边，世界恢复了和平。

最终BOSS战

第一阶段

大神的十三笔神会被吸走，攻击BOSS几次后会夺回画龙的能力，用画龙恢复BOSS破坏的地面，继续攻击夺回能力一闪，用一闪闪回导弹，然后用一闪攻击BOSS。夺回樱花后，对眩晕的BOSS使用樱花，跳到BOSS身上攻击BOSS本体。



第二阶段

跳到平台上继续攻击BOSS本体，得到辉玉能力后用炸弹炸开BOSS，继续攻击得到能力水乡，连接场地旁边的水和BOSS，然后继续用炸弹炸BOSS，跳上去打BOSS，得到月光，其实只要攻击球状的BOSS，BOSS还会掉血的。



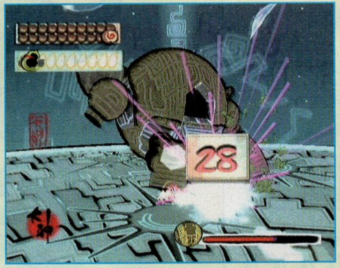
第三阶段

闪到三个一样的图标，就会得到疾风，红莲，雾隐能力，BOSS吐的火球可以用疾风吹走，冰块用红莲，不管BOSS出什么都用一闪闪回去，最好用雾隐闪三个雷电标志，雷电对BOSS的伤害还是很高的。



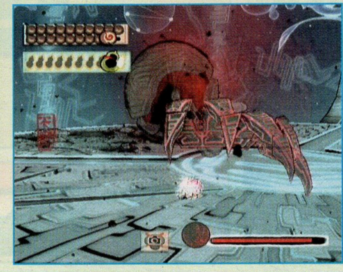
第四阶段 机器人

闪BOSS本体，得到壁足，可以在四周得到“黄金の桃”，“报复のお札”，“铭酒”，继续攻击得到迅雷和吹雪，BOSS出雷剑的时候使用迅雷会有很长攻击时间，此时可以再用吹雪和迅雷直接攻击本体。



常暗之皇

天空画太阳，还是寻找一切机会攻击BOSS的本体，疾风吹走旋风，一闪反弹导弹，画龙修复地面，躲避一段时间后天空变黑，再画太阳就会出现很长时间的硬直，此时全力攻击即可。



通关后特典

通关后出现新的选项一寸からの赠り物



大神传承绘卷 人物，妖怪，舞台的设定原画，高清晰度的妖怪绘卷物

大神雅乐 音乐欣赏，还可以欣赏平原绫香演唱的主题曲 Reset

映像玉手箱 各种大神的宣传影像

二周目继承内容

1 继承除人鱼の古钱之外的道具，继承金钱，妖怪牙，幸玉，体力，墨数。神笔能力不继承，但可以继续收集黄金底粉强化神器。

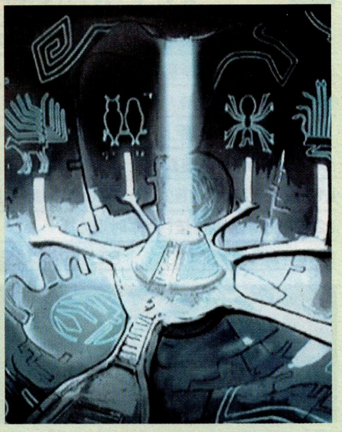
2 装备品，镜，玉，刀的最高级别的武器除外，神饰只继承魔除けの铃，早墨。

3 继承各种图鉴，动物图鉴归零，继承之前收集的珠子，继承钓到的鱼和骨董品。道中记的虎の卷、占い鉴定书除外，神业中的かわし身，あび4 せ身，神空，跳击，穴掘り大名，石除外。

5 剧情和对话可以跳过。



名称	说明	取得条件
イッスン的赠品	设定资料等	通关一次
移身の业 一	仁狗	通关一次
移身の业 二	智狗	通关一次
移身の业 三	白狼	死亡回数评价神
移身の业 四	信狗	妖怪总逃伐数评价神
移身の业 五	礼狗	总金额评价神
移身の业 六	悌狗	妖怪牙总数评价神
移身の业 七	肥胖的大神	总幸玉数评价神
移身の业 八	铜像样子的大神	总幸玉数评价神
移身の业 九	3D的大神	总幸玉数评价神
归身の业	通常的大神	通关一次
はぐれ珠	–	通关一次
唯我独尊の数珠	神饰	所有的はぐれ珠收集完毕



DRAGONQUEST 少年杨加斯与不可思议的迷宫



文:牛蛙

厂商:SQUARE ENIX	机种:PS2
类型:迷宫 RPG	发售日:4 月 20 日

这次不思议迷宫的主角是在 DQ8 中大出风头的山贼杨加斯,在原来的系统基础加入了 DQ 怪兽篇的怪兽配合系统,从而使游戏更加耐玩,喜欢迷宫冒险的玩家们行动起来吧~

基本操作

非战斗场所操作

十字键:控制杨加斯移动	△键:调出菜单选项
左摇杆:控制杨加斯移动	L1 键:逆时针转换视角
右摇杆:自由变换视角	R1 键:顺时针转换视角
○键:决定 / 调查 / 交谈	右摇杆:自由转换视角
×键:取消 / 按住不放为加速移动	L2/R3 键:转换为默认视角
□键:道具栏中自动排列道具顺序	

战斗场所操作

十字键:控制杨加斯移动	○键:攻击 / 确定 / 交谈
左摇杆:控制杨加斯移动	×键:按住不放为加速移动
□键:变更面对方向 / 道具栏中自动排列道具顺序	
△键:调出菜单选项	R2 键:查看战斗信息
○ + ×键:时间快速跳过	R3 键:转换为背后视角(黑雾中)
L1 键:使用装备的远程武器	SELECT:地图显示切换
L2 键:使用怪兽特技(合体时设定)	
R1 键:斜向变更面对方向	START:单独显示地图



ポッタルランド村地图





村中各设施效果

杨加斯等人的小屋:调查屋中的日记本可以保存记录。

仓库:存放各种装备和道具,最初可存放 20 个,需花钱在大工处增加仓库容量,最大 200。

トルネコ的店:存钱和取钱处,另外还可以在此将不要的道具卖出(存钱达到一定数量后还可以获得特鲁尼克给予的奖励道具)。

ポタの大树:ポッタルランド村长的家。

カンダタ遗迹入口:从此处进入地下迷宫。

大工カーペー:花 1000G 可以让大工增加仓库或安眠所容量,每次冒险归来扩增即会完成。

雕刻家ランス:为杨加斯的武器和装备刻铭,刻铭后的装备不会因为杨加斯在迷宫中被击倒而丢失。

牧舍:存放怪兽同伴的场所,最多可以存放 30 个怪兽。

配合所:让两只怪兽配合产生新怪兽的场所。

安眠所:让怪兽安眠的场所,以此存放更多的怪兽,需花钱在大工处增加安眠所容量,最大 200。

金币王:安眠所 2 楼收集"ちいさなメダル"的国王,将在迷宫获得的ちいさなメダル交给金币王后可以用金币来交换各种道具和装备。

道具屋:购买和卖出各种道具的场所。

锻冶屋:强化、合成武器和盾的场所。

武器屋:购买各种武器的场所。

魔法屋:购买各种与魔法相关道具的场所,同时还可以在此解除道具上的诅咒效果。

まどわしの森入口:从此进入まどわしの森。

全菜单指令解说

非战斗时菜单

1.どうぐ:道具,查看和整理各种道具和装备

2.いどう:移动,瞬间移动到村中的指定位置



3、なかま：同伴，查看同伴怪兽的能力

4、さくせん：作战，各种辅助选项

道具栏子菜单





そうび：装备武器、盾或饰品	だす：将壶中的道具拿出
はずす：卸下所选装备	いれる：将道具放入壶中
みる：查看壶中的东西	のむ：喝下所选药草
こすゐ：擦壶以回复HP(回复の壶)	
すいこむ：将怪兽吸入壶中(モリーの壶)	
たべる：吃下所选道具	なまえ：更改道具名称
よむ：咏唱所选卷物	おく：将所选道具放在脚下
ふる：使用所选法杖	せつめい：查看道具说明
なげる：投掷所选道具	すてる：丢弃该道具
こうかん：与地面道具交换	

注：根据所选道具不同以及是否在迷宫中，出现的指令也会有所变化

同伴选项菜单



あげる：给予怪兽道具，增加信赖度

めいれい：更改怪兽的行动方针

つよさ：查看怪兽详细能力

なまえ：改变怪兽名称

わかれる：与怪兽分别

かえす：自行回到牧舍(迷宫中)

注：在给予怪兽道具时尽量给该系魔物喜好的道具，这样能快速提高怪兽的信赖度。各系怪兽喜好道具分别为：スライム系(卷物类)/ドラゴン系(武器类)/兽系(面包类)/鸟系(指轮类)/水系(面包类)/植物系(草类)/虫系(草类)/恶魔系(杖类)/ゾンビ系(盾类)/物质系(石类)

怪兽行动方针菜单



いっしょにいてね：与杨加斯一起行动

バッチリがんばれ：有敌人出现时主动进攻

そこでまってて：原地待命

ガンガンいこうぜ：不与杨加斯一起行动，四周寻找敌人并且攻击

のうりょくつかうな：不使用特殊能力

いのちをだいじに：以保命为第一目的

とにかくにげて：不顾一切的逃跑

がったいしようぜ：与杨加斯合体

作战选项菜单



ぼうけんのこころえ：冒险心得，查看关于游戏的各种帮助信息

だいじなもの：查看当前拥有的贵重品

せってい：游戏系统设定

モンスターブック：查看怪兽图鉴

たびのせきばん：查看旅行的石板，当前能去的迷宫都会在石板上显示

游戏系统设定选项菜单



メッセージそくど：信息显示速度，快速(はやい)普通(ふつう)慢速(おそい)

カメラそうさ(上下)：视角操作方式

カメラそうさ(左右)：视角操作方式

しゅつりょく：立体声/单声道

BGM：音乐音量大小

SE：音效音量大小

迷宫中菜单



どうぐ：道具，查看和整理各种道具和装备

ためる：原地蓄力，增加下次物理攻击的威力，攻击或移动后蓄力效果消除

なかま：同伴，查看同伴怪兽的能力

そうび：查看当前装备呢能力

あしもと：调查当前所在位置地面的道具

さくせん：作战，各种辅助选项

のうりょく：与怪兽合体后的选择，使用怪兽的特殊能力

かいじょ：解除合体

所持金：当前身上携带的金钱数量

攻击力：综合攻击力(基本攻击力＋武器攻击力)

防御力：综合防御力(基本防御力＋盾防御力)

经验值：当前获得的总经验值

次レベル：升级所需的经验值

ちから：力量数值，每上升1点攻击力＋1

まもり：守备数值，每上升3点防御力＋2

かいひ：回避力数值

うんのよさ：运值，影响会心一击机率和击倒敌人时道具掉落机率

经过时间：游戏总共进行的时间

注：杨加斯各项能力加号后的数值为与怪兽合体后，怪兽为杨加斯增加的数值

特鲁尼克商店选项



おかねをあずける：存放金钱

おかねをひきだす：取出金钱

うりにきた：卖出道具

うれすじをきく：询问特价道具(可卖高价)

せつめい：查看商店说明

やめる：退出商店选项

注：特鲁尼克商店存钱奖励一览～しあわせのたね(10000G)インパスの壶(50000G)值切りのお守り(100000G)正义のそろばん(200000G)贤者の石(9999999G)

牧舍选项说明



なかまをあずける：寄放怪兽

なかまをつれだす：取出怪兽

めいぼとうろく：名簿登录，将怪兽登录到牧舍名簿，登录后的怪兽不会因为在迷宫中被击倒而消失

いどうさせる：移动牧舍和安眠所的怪兽。

ぼくしゃのようす：查看牧舍和安眠所中怪兽的情报

せつめい：查看牧舍说明

やめる：退出牧舍选项

仓库选项说明



そうこにあずける：往仓库存放道具

そうこからだす：从仓库取出道具

そうこからうる：从仓库卖出道具

せつめい：仓库说明

やめる：退出仓库选项

锻冶屋选项说明



きたえる：消耗1000G强化武器或盾(增加1点攻击力或1点防御力)，每次冒险归来只能强化1次，达到附加值上限的装备不能再强化

ごうせい：消耗1000G合成武器或盾，将两个武器或盾合成，合成次数不限。

いんをはずす：消耗500G消除武器或盾上的印，每次只能消除1个印。

せつめい：查看锻冶屋说明

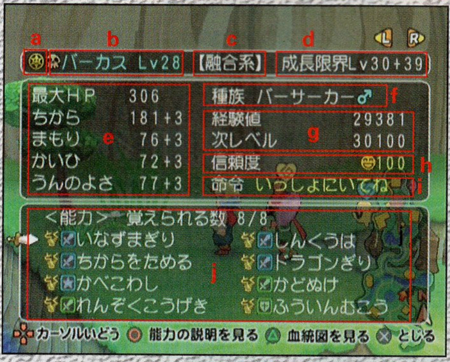
やめる：退出锻冶屋选项

魔法屋选项说明



かいにきた：购买道具
うりにきた：卖出道具
のろいをとく：消耗1000G解除道具诅咒
せつめい：查看说明
やめる：退出选项

怪兽能力画面解说



a.该标志表示该怪兽已经在牧舍名簿中登录

b.怪兽所属系、名称和当前等级，名称字体蓝色表示该怪兽为雄性、粉红色则为雌性

c.该怪兽与杨加斯合体时的类型

d.等级成长限界，如图Lv30+39就表示该怪兽最多可以升到69级

e.从上到下依次是怪兽最大HP，力量数值、守备数值、回避力数值和运值

f.怪兽所属种族名称和其性别

g.当前经验值和下次升级所需经验值

h.怪兽与杨加斯的信赖度，分为4级，可以用有颜色的表情符号来区分，紫色最低、蓝色一般、绿色较高、黄色最高

i.该怪兽当前的行动方针

j.怪兽习得的特殊能力一览



怪兽捕捉、配合系统解说

如何在迷宫中捕捉怪兽





步骤1：首先要拥有用来捕捉怪兽用的道具"モリーの壶"、"上モリーの壶"或"特モリーの壶"，而且壶中没有吸入怪兽。

步骤2：进入任意1个有怪兽出没的迷宫。

步骤3：将想要捕捉的怪兽体力打到1/4或1/4以下，此时怪兽头上即会出现1个壶状的标志；注意部分怪兽除了HP减少到1/4以外还需要让其处于特定状态下才会出现壶状标志。

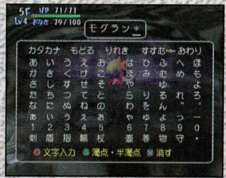


步骤4：进道具栏选1个空的"モリーの壶"，然后选"すいこむ"。

步骤5：成功将怪兽吸入壶中。

步骤6：为壶中的怪兽命名后捕捉过程结束。





部分怪兽捕捉条件说明



在迷宫中对新出现的怪兽使用"ものしりの杖"即可调查其情报，之后"モンスターブック（怪兽图鉴）"中即会追加该怪兽的情报，每个怪兽的图鉴中左页下方即是该怪兽的捕捉条件，以下为大家解说除HP减以外的其他捕捉条件达成方法。

マヒ：麻痹状态，使用"マヒの杖"、"マヒのたね"、"マヒの巻物"可达成该状态。

からぶり：命中降低状态，使用"マヌーサの杖"或怪兽的特殊能力"マヌーサ"可达成该状态。

大防御：敌怪兽用特殊能力"だいぼうぎょ"即是该状态。

吸い入めない：不能吸入壶中的怪兽。

はりつけの：无法移动的状态，使用"はりつけの巻物"可达成该状态。

めつぶし：暗黑状态，使用"めつぶし"可达成该状态。

逃走中：敌怪兽偷走杨加斯身上的钱或道具逃走后，在其未将偷盗的钱或道具放到地面时即是该状态。

おびえ：胆怯状态，使用"おびえの杖"可达成该状态。

杖所持：敌怪兽捡到地面的杖即是该状态。

トラバサミ：让敌怪兽被地面的兽夹陷阱夹住后即是该状态。

毒：中毒状态，使用"毒草"可达成该状态。

透明：透明状态，这种怪兽正常情况下即是该状态。

攻击力アップ：攻击力上升状态，使用怪兽的特殊能力"バイキルト"即可达成该状态。

うしろむき：后向状态，使用"うしろむきの巻物"即可达成该状态。

混乱：混乱状态，使用"メダパニの草"、"メダパニの杖"即可达成该状态。

踊り：跳舞状态，使用"踊り草"即可达成该状态。

倍速：速度加倍，使用"ピオリムの杖"即可达成该状态。

テンション：敌怪兽使用蓄力后即是该状态。

じばく：自爆倒数状态，将这类怪兽打到濒死或使用"じばくの杖"即可达成该状态。

封印：封印状态，使用"封印の巻物"、"封印の杖"即可达成该状态。

冰结：冰结状态，让己方怪兽使用冰结系特殊能力即可达成该状态。

铁化：铁化，使用"アストロンのたね"即可达成该状态。

如何通过怪兽配合获得新怪兽

步骤1：拥有雄性和雌性怪兽各1只。



步骤2：在配合所与モリー交谈，选择"はいごう"后交给モリー300G。

步骤3：选择配合的血统怪兽和与其配合的怪兽。



步骤4：选择完毕后モリー会说出配合之后的怪兽种族、性别（オス＝雄／メス＝雌）、成长限界和合体类型。

注1：合体后怪兽的成长限界附加值为参与配合的两个怪兽的成长限界附加值之和加1。

步骤5：决定上面的配合后モリー会询问是否在这次配合中给予道具，添加道具后再次确认结果后即可进行配合。

注2：在特定两只怪兽配合时给予特定的道具可以让配合结果发生变异，部分特殊怪兽和???系怪兽都需要用这个方法才能配合出来。



步骤6：配合正式开始，参与配合的两只怪兽消失在光之世界中。

步骤7：参与配合的怪兽配合出的怪兽结晶出现在配合所中，根据结晶的颜色即可判断该怪兽的性别（蓝色＝雄／粉红色＝雌）。





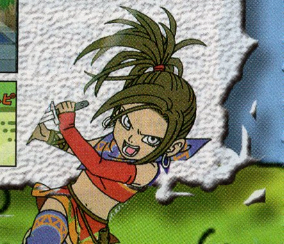
步骤8：在孵化之前モリー会询问是否改变该怪兽的性别，选择"しゅくふくしてふか"为改变性别后再孵化，选择"そのままふか"则是保持当前性别孵化。

步骤9：怪兽孵化完成，为怪兽命名。



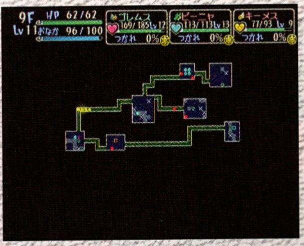
步骤10：此时モリー会询问是否将该怪兽登录到牧舍名簿，以及是否让该怪兽直接跟随杨加斯行动，全部选择完成后配合过程结束。







迷宫地图图标说明



黄色△:杨加斯所在位置
黄色○:同伴怪兽所在位置
红色○:敌怪兽所在位置
蓝色○:道具所在位置
蓝色□:进入迷宫下一层的阶段
橙色□:进入秘密通路的阶段
绿色◇:水晶柱,有反射魔法的效果
白色×:地面上的尖刺,踩上去会减少 HP
紫色×:地面上的各种陷阱
灰色□:滑行地面,踩上去后会向前滑 1 格
绿色区域:连接各个部屋的通道
深蓝色区域:各个部屋的区域

心得·小技巧

用金钱秒杀 BOSS

迷宫中的出现的钱袋只要移动到钱袋的位置就会自动将钱袋捡起，如果按×键加速移动到钱袋的位置则不会自动捡钱,此时选择あしもと将钱袋捡起来,以这种方式捡钱袋的话钱会作为 1 个道具出现在道具栏中，如果此时将钱袋对着敌人投出，可以对敌人造成投出金钱数量数值的 1/10 的伤害,用这个方法在道具栏中存大量的金钱后在与 BOSS 战斗是即可轻松将 BOSS 秒杀(杨加斯:“哇哈哈哈哈,看我用钱砸死你!! ”BOSS:“……”)。

远投のお守り活用法 1

装备“远投のお守り”后带着 3 个怪兽进入迷宫,让 3 个怪兽站成 1 列之后，对怪兽们投掷 “しあわせのたね”、“しあわせの杖”、“ゲルダの焼き立てパン” 可以让 3 个怪兽同时上升 1 级。

远投のお守り活用法 2

装备“远投のお守り”后带着 3 个怪兽进入迷宫,保证 3 个怪兽的 HP 全满,让 3 个怪兽站成 1 列,对怪兽们投掷“やくそう”系道具或“命の木の实”即可让 3 个怪兽的 HP 最大值同时上升。

在迷宫中死亡后的处理方法

每次进入迷宫前在家中保存记录，进入迷宫不要保存中断记录;之后如果死亡的话重启读取记录即可,这样即可回到进入迷宫之前的状态，以免出现全身重要道具被怪兽们抢夺一光的情况。

捕捉 BOSS 战中出现的杂兵方法

BOSS 战中出现的杂兵不能捕捉，但只要对杂兵使用“ぶんれつの杖”使其分裂出新的怪兽后即可捕捉。

调查拥有魔法反射能力的怪兽情报方法

普通情况下对怪兽使用ものしりの杖即可调查其情报，但是对拥有魔法反射能力的怪兽使用ものしりの杖会被其反射，此时只需直接将ものしりの杖投出即可达到调查的效果,并且不会被怪兽反射。(其他杖类道具同样可以这样使用)

圣域の卷物使用方法

普通的卷物类道具选择“よむ”即可发挥效果,而圣域の卷物则必须选择“おく”将其放到地面后才能发挥效果,这一点在游戏时务必注意哦。

同时选择复数个道具

大家在往仓库存取道具或者卖出道具时肯定会觉得 1 个 1 个的选择实在是很麻烦吧，其实在选择道具时按 R1 键即可进行复数选择,如此一来就能一次性选择多个道具,选择完毕后再按○键决定即可。

秘密通路阶段发现方法

首先要有信赖度达到最高的怪兽跟随杨加斯，进入有秘密通路的房间后怪兽头上即会出现“!”符号,此时只需对房间中各个区域空挥武器即可找到秘密通路阶段。

不花钱获得迷宫中商店道具的方法

首先要有信赖度达到最高的怪兽跟随杨加斯，进入有秘密通路的房间后怪兽头上即会出现“!”符号,此时只需对房间中各个区域空挥武器即可找到秘密通路阶段。

迷宫中出现的商店

方法 A:大部屋の卷物 + 同伴
步骤 1:让同伴怪兽在阶段处待机
步骤 2:使用大部屋の卷物
步骤 3:店主由于己方怪兽的阻拦,不能移动到阶段位置
步骤 4:将店内道具收刮一空后,与在阶段待机的怪兽交换位置,前往下一层

方法 B:穿墙大法
步骤 1:让ゆうれい成为同伴怪兽
步骤 2:商店所在房间离阶段距离较近
步骤 3:将店主道具搜刮后与ゆうれい合体
步骤 4:穿过墙壁到达阶段处,进入下一层

方法 C:大部屋の卷物 + 场所替えの杖
步骤 1:使用大部屋の卷物
步骤 2:将店内道具收刮一空
步骤 3: 在阶段前对店主使用场所替えの杖交换位置,前往下一层

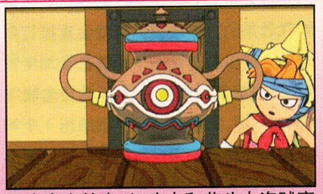
方法 D:大部屋の卷物 + 秘密の通路
步骤 1:当前所在迷宫有秘密通路
步骤 2:使用大部屋の卷物
步骤 3:将店内道具收刮一空
步骤 4:店主不会在秘密通路的阶段处守卫
步骤 5:进入秘密通路

方法 E:大部屋の卷物 + 300G
步骤 1:使用大部屋の卷物
步骤 2:将店内道具收刮一空
步骤 3:在阶段前对店主投掷 3000G
步骤 4:店主死亡,从阶段进入下一层

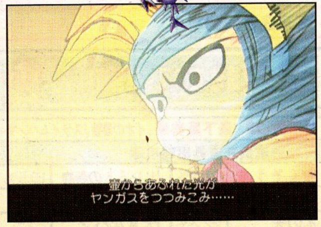


不思议迷宫流程攻略

01 序~



调查桌上的壶,红头巾和蓝头巾盗贼离开后再次调查壶,将壶盖打开



被吸入壶中世界,游戏正式开始

选择冒险之书,输入名字后进入游戏



在村中跟随波比(ポッピ)前进,村长家入口前与波比(ポッピ)交谈后进入



进入地下牢中,被士兵发现,在逃出屋外后被捕,关入地下牢



与守卫交谈、待其睡着后与特鲁尼克(トルネコ)交谈



调查左上方的墙壁后盖尔达(ゲルダ)出现,与其一起逃出地下牢

与特鲁尼克(トルネコ)一起进入迷宫~まどわしの森

02 まどわしの森

初次进入迷宫,迷宫中道具和敌人的出现都是固定的,根据特鲁尼克(トルネコ)提示熟悉一下操作即可

濒死状态时特鲁尼克(トルネコ)会为杨加斯回复体力,不用担心被敌人击倒



进入迷宫 5F 后特鲁尼克(トルネコ)与 BOSS 交战,中途 BOSS 会突然向杨加斯袭来,特鲁尼克撞开 BOSS 后与杨加斯一起离开迷宫

杨加斯再次进入まどわしの森，此时迷宫中的地形、道具和敌人即会随机生成





进入 5F 即是 BOSS 战 VSまじんキノコ，建议等级升到 LV4，并且携带至少 2 个药草和 3 个ラリホ– 草，战斗时先投掷ラリホ– 草让 BOSS 睡眠，再使用 3 次ためる蓄力到 50 再攻击，之后重复上述步骤 2 次即可将 BOSS 击倒，被击倒的 BOSS 变回原形大工カ–ペ–

与盖尔达(ゲルダ)、カ–ペ– 离开迷宫回到村中

まどわしの森~迷宫资料

总层数:5F			
可获得道具及道具出现机率			
パン	4.6%	ラリホ– 草	50%
やくそう	27.2%	兵士の剑	18.2%

出现怪兽资料

スライム	スライムベス
HP:5	HP:6
出现阶层:1F～3F	出现阶层:1F～4F
ももんじゃ	
HP:9	
出现阶层:3F～4F	

03 ポッタルランド

前往村长家中与村长交谈



进入村中右上方的红瓦屋中与特鲁尼克(トルネコ)交谈，并且为屋子起名，桌上的冒险之书可以保存游戏记录



在屋外与大工カ–ペ– 交谈，获得贵重道具"魔法の木材"和"仓库のカギ"

调查仓库后再与カ–ペ– 交谈

去村长家与村长交谈，被准许进入迷宫

进入有士兵看守的カンダタ遗迹

04 カンダタ遗迹 昼の间





进入 6F 即是 BOSS 战 VSビッグハンマ–＋ホイミスライム×2，建议等级升到 LV5，并且携带几个药草和ラリホ–草，战斗时先投掷ラリホ– 草让睡眠，将 2 个ホイミスライム击倒，之后再用睡眠＋蓄力攻击的方法即可轻松击倒 BOSS，被击倒的 BOSS 变回原形道具屋老板キュリオ

离开迷宫回到村中

カンダタ遗迹 昼の间~迷宫资料

总层数:6F　最下层奖励:青铜の盾			
可获得道具及道具出现机率			
パン	19.8%	やくそう	29.6%
ラリホ– 草	12.3%	兵士の剑	14.8%
こんぼう	7.5%	木の盾	4.9%
金钱	6.2%	リレミトの卷物	4.9%

出现怪兽资料

スライム	スライムベス
HP:5	HP:6
出现阶层:1F～4F	出现阶层:1F～4F
ももんじゃ	しましまキャット
HP:9	HP:11
出现阶层:2F～5F	出现阶层:3F～5F

05 ポッタルランド

前往村中道具屋与キュリオ交谈，获得贵重道具"みごとな持ち柄"和道具"ホイミの杖"



前往村长家中与村长交谈，在村长屋外广场与从天而降的モリ– 大叔相遇



前往村长家中地下牢与モリ– 交谈，获得道具"モリ–の壶"

06 まどわしの森

在迷宫 1F 中按照モリ– 的提示用モリ–の壶收得怪兽



到达 2F 后获得パン之后选择なかま对怪兽使用，选择"あげる"，怪兽信赖度上升后即可让其从壶中出来跟随杨加斯行动

到达 3F 后即可收得其他怪兽，尽可能的把没收过的怪兽都收 1 个吧

到达 5F 后利用传送石回到村中

07 ポッタルランド



前往村中左上方牧舍与モリ– 交谈，获得贵重道具"スライムのこころ"

与波比(ポッピ)交谈，可以让多余的怪兽寄放在牧舍

红瓦屋前与特鲁尼克(トルネコ)交谈，之后再次前往カンダタ遗迹

08カンダタ遗迹 昼の间～夜の间



到达 6F 后让跟随的 3 个怪兽分别停留在封锁的通道四周(对怪兽下达指令"そこでまってて"即可让怪兽在原地不动)，3 个怪兽站好位置后再让杨加斯站到剩下的 1 个位置即可打开通道进入カンダタ遗迹 夜の间

在夜の间与奇怪的老头交谈后获得贵重道具"旅の石板"，取得该道具后调查迷宫入口的石板即可直接前往要进入的迷宫





到达 7F 即是 BOSS 战 VSギガントビ–トル＋リリパット×2，建议升到 LV6；战斗还是老办法，先用ラリホ–の草或ラリホ–の杖让 BOSS 睡觉，然后击倒 2 个リリパット再用蓄力攻击 BOSS 即可。注意 BOSS 的攻击是附带吹飞效果的，被攻击的话就会直接打到墙角，所以务必让一个怪兽在杨加斯背后，这样就能避免被 BOSS 的攻击吹飞(另外一提，如果此时已经训练出 1 个等级较高的史莱姆系怪兽的话，可以与史莱姆合体战斗，这样可以让战斗更加轻松哦)，被击倒的 BOSS 变回原形武器屋アムズ

离开迷宫回到村中

カンダタ遗迹 夜の间~迷宫资料

总层数:7F　最下层奖励:イオの卷物/スライムハンマ–			
可获得道具及道具出现机率			
やくそう	11.9%	リレミトの卷物	10.5%
イオの卷物	2.1%	まんぷく草	2.1%
木の矢	22.3%	大きなパン	2.1%
铁の矢	14.7%	ラリホ–の草	5.5%

ラリホ-の杖	3.2%	やいばの盾	2.1%
メダパニの杖	1.1%	バジル-ラの杖	1.1%
青铜の盾	2.1%	木の盾	2.1%
ル-ラ草	2.1%	どうのつるぎ	2.1%
モリ-の壶	1.1%	金の剑	1.1%
メダパニ草	3.2%	铁のオノ	1.1%
いやし草	1.1%	こんぼう	1.1%
金钱	4.2%		

出现怪兽资料

スライムベス	ももんじゃ
HP:6	HP:9
出现阶层:1F~2F	出现阶层:1F~3F
しましまキャット	ファ-ラット
HP:11	HP:12
出现阶层:1F~3F	出现阶层:3F~6F
アイアンアント	おおきづち
HP:18	HP:15
出现阶层:4F~6F	出现阶层:4F~6F
オニオ-ン	
HP:12	
出现阶层:4F~6F	

09 ポッタルランド



前往村中武器屋与**アムズ**交谈，获得贵重道具"すてきなハンマ-"、"虫のこころ"和"兽のこころ"

在迷宫前与守卫和盖尔达(**ゲルダ**)交谈后进入**カンダタ**遗迹 昼の间

10カンダタ遗迹昼の间~あやしの地下水道

进入迷宫之前务必要先在夜の间收得怪兽"**アイアンアント**"，并且让其升到LV2，习得特技"かべこわし"



在昼の间有8个柱子围住的通道前与アイアンアント合体，然后按△选择のうりょく使用特技"かべこわし"将柱子破坏即可进入あやしの地下水道

下水道中会出现怪兽商店，把要卖的道具放在地上，要买的道具捡起来，然后再和店主交谈即可完成交易（要想白拿道具的话参看之前的"不花钱获得迷宫中商店道具的方法"）



地下水道中各层偶尔会出现黄色的秘密通路阶段，在秘密通路中有时会遇到盖尔达(**ゲルダ**)，答对她提出的问题就能获得道具作为奖励；有时秘密通路则和普通迷宫相同，只不过在秘密通路中更容易获得强力的装备；秘密通路走完之后即会回到正常迷宫继续冒险







到达13F即是BOSS战VS**オオバサミ**，建议升到LV9，带上两个可以用5次以上的回复之壶；这家伙的攻击力极高，而且不怕睡眠状态，但是**ボミオス**魔法(钝足状态，2回合行动1次)对其有效，准备1把**ボミオスの杖**，然后降低BOSS速度，之后使用蓄力+攻击即可将其击倒，注意HP减少到30以下时就要马上回复。将**オオバサミ**击倒1次后它会复活并且召唤出4只**マ-マン**，此时建议马上使用**ル-ラ草**传送到其他位置，然后连续使用两次**イオの卷物**将4只**マ-マン**击倒，之后再次用之前的方法将**オオバサミ**击倒即可（如果道具不够的话可以先击倒BOSS1次后回村一趟再来，此时BOSS不会再复活），在特鲁尼克(**トルネコ**)和盖尔达(**ゲルダ**)的帮助下终于击倒了**オオバサミ**，被击倒的BOSS变回原形雕刻家**ランス**

离开迷宫回到村中

あやしの地下水道~迷宫资料

总层数:13F 最下层奖励:ぎゃくてんの杖/铁の枪

可获得道具及道具出现机率

やくそう	13.8%	上やくそう	3.0%
パン	2.2%	大きなパン	1.1%
回复の壶	2.6%	保存の壶	3.7%
仓库の壶	0.8%	モリ-の壶	2.0%
どうのつるぎ	1.8%	こんぼう	2.4%
ル-ラ草	2.8%	ラリホ-の草	4.9%
メダパニ草	3.5%	メダパニの卷物	3.7%
リレミトの卷物	3.3%	メダパニの杖	2.4%
ピオリムの杖	1.2%	イオの卷物	4.3%
ボミオスの杖	1.2%	ホイミの杖	3.3%
ラリホ-の杖	3.9%	木の矢	2.0%
铁の矢	1.8%	铁の枪	0.2%
いやし草	3.9%	めぐすり草	1.1%
金钱	7.3%	はがねの剑	0.8%
金の剑	0.4%	木の盾	2.2%
铁のオノ	2.0%	チ-ズシ-ルド	0.6%
やいばの盾	1.4%	青铜の盾	1.1%
まんぷく草	1.6%	バジル-ラの杖	1.2%
铁の盾	1.2%	命の木の实	1.1%
ちからの指轮	0.6%	すばやさの指轮	0.6%
命中の指轮	0.4%	まもりの指轮	0.2%

出现怪兽资料

ダンクスビル	マンドラゴラ
HP:11	HP:9
出现阶层:1F~3F	出现阶层:1F~3F
オニオ-ン	いたずらもぐら
HP:12	HP:19
出现阶层:2F~3F	出现阶层:3F~5F
コロプリ-スト	コロファイタ-
HP:20	HP:24
出现阶层:4F~6F	出现阶层:4F~6F
コロヒ-ロ-	コロマ-ジ
HP:23	HP:18
出现阶层:5F~7F	出现阶层:5F~7F
スライムつむり	うみうしに
HP:20	HP:26
出现阶层:6F~8F	出现阶层:7F~9F
ぐんたいガニ	たまねぎマン
HP:23	HP:26
出现阶层:7F~8F	出现阶层:8F~11F
スカイフロッグ	プチア-ノン
HP:28	HP:39
出现阶层:8F~12F	出现阶层:9F~11F
アイアンタ-トル	おばけキノコ
HP:48	HP:30
出现阶层:9F~12F	出现阶层:10F~12F
リップス	
HP:34	
出现阶层:10F~12F	

11 ポッタルランド



前往牧舍地下配合所与**モリ-**交谈，之后即可在配合所让两只怪兽配合，从而获得新的怪兽



在雕刻师商店与**ランス**交谈，获得贵重道具"不思议のハンマ-"、"水のこころ"和"植物のこころ"，之后还可以在雕刻师处为装备刻铭，刻铭后的装备即使在迷宫中被击倒也不会丢失，现在可以为两件装备刻铭

12 カンダタ遗迹 夜の间~ならくの洞くつ



带上乘る系的水系怪兽(如**ぐんたいガニ**或**スカイフロッグ**)前往3F，在被水路围住的楼梯旁与水系怪兽合体即可前往水路中的楼梯，进入ならくの洞くつ





ならくの洞くつ的特点是连接各房间的通道都是漆黑状态，必须通过1次之后才能清楚看到周围的装况，由于在黑暗中不能看到敌人的行动，所以在通道中行动时尽量不要使用快速移动，以免出现意外







到达 16F 即是 BOSS 战 VSやみのみつかい＋ぼうれい剑士×2＋がいこつけんし×2，建议等级升到 LV12～13。由于战斗一开始就是被敌人包围，所以进入这层时至少要有两个怪兽跟随，首先使用两次イオの巻物将杂兵全部击倒，然后再与 BOSS 单挑即可，BOSS 主要使用魔法攻击，伤害值大约在 30 左右，只要注意在 HP 少到 30 左右马上回复即可，和怪兽们一起围攻（将怪兽们的行动方针改变为“バッチリがんばれ”），几个回合即可击倒 BOSS，被击倒的 BOSS 变回原形锻冶屋ブラミ，在迷宫尽头获得贵重道具“モンスターブック”

离开迷宫回到村中

かぶとこぞう	HP:28	出现阶层:4F～5
ゴースト	HP:25	出现阶层:4F～5F/8F～9F
バブルスライム	HP:25	出现阶层:5F～6
テンツク	HP:28	出现阶层:6F～7
リリパット	HP:24	出现阶层:6F～8
さまようろい	HP:30	出现阶层:7F～9
たまねぎマン	HP:26	出现阶层:7F～11F
ギズモ	HP:28	出现阶层:6F～11F
メタッピー	HP:38	出现阶层:9F～11f
ワンダーフール	HP:36	出现阶层:10F～12F
ゆうれい	HP:37	出现阶层:10F～12F
ぼうれい剣士	HP:45	出现阶层:12F～15F
くびかりぞく	HP:35	出现阶层:12F～15F
シャーマン	HP:34	出现阶层:12F～15F
くさった死体	HP:42	出现阶层:12F～14F
さそりかまきり	HP:31	出现阶层:13F～15F
がいこつけんし	HP:40	出现阶层:13F～15F

ならくの洞くつ~迷宫资料

总层数：16F　最下层奖励：ウインドスピア/圣域の巻物

可获得道具及道具出现机率

やくそう	4.4%	上やくそう	5.6%
ラリホーの草	2.2%	ルーラ草	1.2%
いやし草	1.7%	めぐすり草	1.7%
メダパニ草	3.7%	まんぷく草	1.9%
毒草	0.9%	毒消し草	0.9%
鉄の矢	0.6%	木の矢	1.2%
银の矢	0.9%	石	2.8%
パン	1.9%	大きなパン	0.9%
鉄の枪	1.9%	はがねの剑	0.9%
どうのつるぎ	0.3%	こんぼう	0.9%
鉄のオノ	1.2%	木のブーメラン	1.6%
鉄のブーメラン	0.3%	金の剑	1.2%
チーズシールド	1.2%	青铜の盾	1.6%
やいばの盾	1.6%	ちからの盾	0.9%
鉄の盾	1.9%	木の盾	0.3%
ものしりの杖	3.4%	ボミオスの杖	0.6%
バシルーラの杖	1.2%	ピオリムの杖	0.9%
贤者の杖	0.3%	ぎゃくてんの杖	3.4%
ホイミの杖	2.2%	メダパニの杖	0.3%
ルカニの杖	1.6%	ラリホーの杖	1.2%
回复の壶	3.1%	仓库の壶	1.2%
强化の壶	1.9%	保存の壶	3.1%
モリーの壶	1.6%	メッキの壶	1.2%
回复の指轮	0.6%	命中の指轮	0.6%
命の指轮	0.3%	ちからの指轮	1.2%
きれいなの指轮	0.3%	ハラモチの指轮	0.6%
すばやさの指轮	0.3%	まもりの指轮	0.3%
リレミトの巻物	5.9%	レミーラの巻物	2.5%
けりつけの巻物	0.6%	メダパニの巻物	1.6%
イオの巻物	1.2%	うしろむきの巻物	0.6%
ベホマラーの巻物	0.9%	金钱	6.8%

出现怪兽资料

ドラキー	HP:13	出现阶层:1F～3
マドハンド	HP:15	出现阶层:1F～3
オニオーン	HP:12	出现阶层:1F～2F
スモールグール	HP:20	出现阶层:3F～5



13 ポッタルランド



前往锻冶屋与ブラミ交谈，获得贵重道具“すてきな水差し”、“物质のこころ”。之后还可以在此处强化和合成武器、防具



前往村中下方水池附近与魔法屋主人的儿子交谈，获得贵重道具“ゾンビのこころ”、“鸟のこころ”



前往道具屋购买用来收得鸟系怪兽所需的道具“マヒのたね”

前往牧舍与波比（ポッピ）交谈，牧舍会增加让怪兽安眠的设施，即增加了牧场可容纳的怪兽数量，此时最多可让 10 只怪兽安眠，与大工カーペー 交谈后还可以花钱来增加最大安眠怪兽的数量

14 ならくの洞くつ~しゃくねつのほら穴

在ならくの洞くつ将鸟系怪兽打到濒死时对其投掷“マヒのたね”，之后即可用壶将其捕获

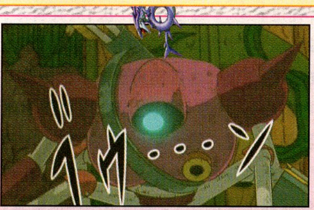


进入 6F 在 1 处中央有阶梯的位置与鸟系怪兽合体后即可飞行过去，进入しゃくねつのほら穴



しゃくねつのほら穴中出现的未鉴定过的道具和装备，在识别之前尽量不要使用，以免出现意外（未识别道具的字体颜色为橙色）。将未识别的道具放入インパスの壶或脱离迷宫后即可识别

しゃくねつのほら穴中的陷阱极多，所以建议在迷宫中多与怪兽合体行动，以躲避地面的陷阱





到达 16F 即是 BOSS 战 VSラストキラーマシーン＋ばくだん岩×2＋メガザルロック×2，建议等级升到 LV14～15，并且带上至少两个攻击较高的怪兽，另外最好能有ふきとばし杖。战斗开始后使用两次イオの巻物再加上怪兽的攻击即可将两个ばくだん岩击倒，此时两个メガザルロック牺牲自己复活ばくだん岩，之后让两个怪兽将复活的ばくだん岩击倒即可。至于 BOSS 方面，由于其不怕各种异常状态，所以待其移动到杨加斯面前时马上使用ふきとばし杖将其击退，之后蓄力等待 BOSS 靠近后攻击，然后再用ふきとばし杖将其击退……如此重复 3～4 次即可击倒 BOSS。被击倒的 BOSS 变回原形魔法屋マギー

离开迷宫回到村中

しゃくねつのほら穴~迷宫资料

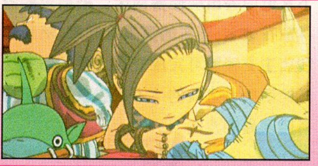
总层数：16F　最下层奖励：こうりのやいば/世界树の叶

出现怪兽资料

ホイミスライム	HP:10	出现阶层:1F～3F
スマイルロック	HP:16	出现阶层:1F～3F
プリズニャン	HP:21	出现阶层:2F～4F
キャタピラー	HP:25	出现阶层:3F～4F
たまねぎマン	HP:26	出现阶层:3F～5F/11F～15F
笑いぶくろ	HP:36	出现阶层:3F～5F
キメラ	HP:42	出现阶层:4F～6F
どろにんぎょう	HP:40	出现阶层:4F～8F
メラリザード	HP:45	出现阶层:5F～8F
ヒートギズモ	HP:52	出现阶层:6F～
かえんムカデ	HP:58	出现阶层:7F～10F
ひくいどり	HP:61	出现阶层:8F～11F
キングスライム	HP:70	出现阶层:8F～11F
リンリン	HP:64	出现阶层:9F～11F
おおめだま	HP:54	出现阶层:10F～12F
いばらドラゴン	HP:78	出现阶层:11F～15F
フレイム	HP:88	出现阶层:12F～15F
ばくだん岩	HP:85	出现阶层:12F～15F
びっくりサタン	HP:76	出现阶层:12F～15F
でんでん龙	HP:90	出现阶层:12F～15F
ゴーレム	HP:100	出现阶层:13F～15F

注：由于从此开始的迷宫中会出现未鉴定的道具，不便于统计道具出现机率，所以从该迷宫之后不列出可获得道具及道具出现机率

15 ポッタルランド



醒来后与盖尔达（ゲルダ）交谈

前往魔法屋与マギ－交谈，获得贵重道具“悪魔のこころ”



到村长家与村长交谈，完成大树的水差し仪式获得贵重道具“大树の水差し”

前往道具屋后，道具屋店主的老婆会专门出售牧舍用的饲料（前往迷宫时增加在牧舍的怪兽忠诚度），购买之后会直接送到牧舍

前往牧舍与波比（ポッピ）交谈

前往魔法屋与マギ－交谈，获得“おびえの杖”和“ウォ－ハンマ－”

16 しゃくねつのほら穴

在 7F～10F 利用おびえの杖收得怪兽かえんムカデ后即可离开

17 あやしの地下水道～まぼろし雪の迷宮

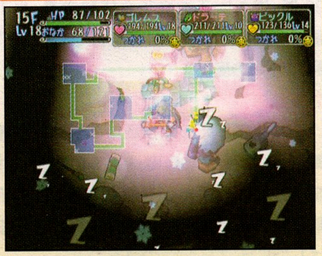


在 4F 一处被冰块围住的阶梯附近与かえんムカデ合体后使用其特技“ひのいき”将冰块融化后即可通过，进入まぼろし雪の迷宫



まぼろし雪の迷宫中出现的道具和装备会附加祝福和诅咒效果，其中祝福效果的道具名称前有一个铃铛标志，诅咒效果的道具名称前则是一个骷髅标志

9F 出现的敌人シャド－普通情况下是看不见的，被其攻击后朝被攻击的方向攻击即可击中这家伙



该迷宫中还会出现一种怪兽房间，该房间中的怪兽和宝物数量极多，在玩家进入房间之前全部怪兽都是睡眠状态，进入房间后全部怪兽即会醒来，此时只需与怪兽合体，然后退出房间，在通道中将房间中的怪兽逐一击破后即可进入房间获得大量战利品了





到达 16F 即是 BOSS 战 VSグランバズズ＋サイクロプス×2，建议升到 LV17～20，带上 3 个强力怪兽，这个 BOSS 相对之前的几个 BOSS 要简单许多，和自己怪兽先将サイクロプス击倒，然后围攻 BOSS 即可搞定，如果有圣域の卷物的话，使用之后可以不受伤将 BOSS 击倒。胜利后在迷宫深处获得贵重道具“スノキア根っこ”

离开迷宫回到村中

まぼろし雪の迷宫～迷宫资料

总层数：16F　最下层奖励：炎の剑/マヌ－サの杖

出现怪兽资料

ダンクスビル	HP:11	出现阶层:1F～2F	タホドラキ－	HP:18	出现阶层:1F～3F
モコモコじゅう	HP:31	出现阶层:2F～3F	オニオ－ン	HP:12	出现阶层:3F～5F
はりせんもぐら	HP:46	出现阶层:3F～5F	イエティ	HP:54	出现阶层:4F～7F
アロ－インプ	HP:45	出现阶层:4F～6F	ダッシュラン	HP:65	出现阶层:5F～7F
つかいま	HP:56	出现阶层:6F～8F	ホ－クブリザ－ド	HP:62	出现阶层:6F～8F
マ－マンダイン	HP:58	出现阶层:7F～10F	ブリザ－ド	HP:67	出现阶层:8F～11F
トロル	HP:80	出现阶层:8F～11F	シャド－	HP:85	出现阶层:9F～11F
たまねぎマン	HP:26	出现阶层:9F～12F	キラ－バンサ－	HP:83	出现阶层:11F～15F
スライムエンペラ－	HP:86	出现阶层:12F～15F	アイスビックル	HP:95	出现阶层:12F～15F
アイスチャイム	HP:72	出现阶层:12F～15F	シルバ－デビル	HP:105	出现阶层:13F～15F

18 ポッタルランド



回到家中与盖尔达（ゲルダ）交谈，获得贵重道具“盖尔达（ゲルダ）のピアス”



前往村长家中与村长交谈，举行大树复活仪式时新的迷宫出现

前往锻冶屋会增加“いんをはずす”选项，可以将武器或防具上不要的印去掉

前往魔法屋与マギ－、村长交谈

前往牧舍与モリ－交谈，会增加新的あくりもの配合（即是在特定怪兽配合时再加上特定的道具，配合结束时会产生与普通配合时不同的怪兽）

到魔法屋与マギ－交谈，获得魔法の石



在迷宫入口从守卫处拿到父亲的信和贵重道具“ドラゴンのこころ”

19 しゃくねつのほら穴/まぼろし雪の迷宫

前往しゃくねつのほら穴 5F～8F，利用之前完成まぼろし雪の迷宫时获得的マヌ－サの杖收得メラリザ－ド

前往まぼろし雪の迷宫 8F～11F 收得ブリザ－ド



回到牧舍让这两个怪兽加上魔法の石进行配合，配合完成后即可获得拥有冰之吐息能力的怪兽ベビ－ニュ－ト，然后带上这个怪兽前往カンダタ遗迹 夜の间最下层，左侧大门打开后，与ベビ－ニュ－ト合体使用特技“つめたいいき”即可将火炎消除，进入盗贼王の迷宫

20 盗贼王の迷宫

正常流程的最终迷宫，之前所有迷宫出现过的怪兽都会在此迷宫中出现

迷宫中的陷阱数量极多，建议多与飞行类怪兽合体，在空中飞行以躲避陷阱





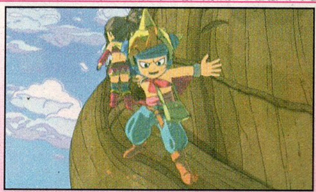




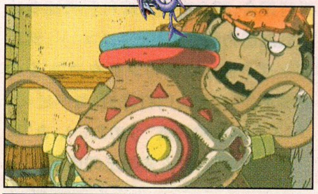
到达 31F 后即可 BOSS 战 VSインへ－ラ－（HP 大约在 300 左右），建议升到 LV22～24，战斗开始后如果インへ－ラ－没有召唤杂兵来帮手的话，与同伴怪兽上前围攻即可轻松将其击倒；如果インへ－ラ－使用特技召唤杂兵的话，则要原地不动等待杂兵靠近然后一一击破，然后再去围攻インへ－ラ－。将インへ－ラ－击倒后它会变身为インへ－ラ－2，インへ－ラ－2 不会召唤杂兵而且各种异常状态也对其有效，与怪兽们冲上去围攻吧，几个回合即可将其击倒

离开迷宫回到村中

21 ポッタルランド



前往村长家与村长交谈，再次进行大树复活仪式













通关动画



STAFF 一览

保存通关记录后关机

22 通关后流程

读取通关记录继续进行游戏

调查桌上的壶进入壶中世界

在村中与波比(ポッピ)交谈

前往村长家中与村长交谈

不携带任何装备和道具，独自前往カンダタ遗迹 昼の间



到达 6F 即会与盗贼王カンダタ相遇，获得贵重道具"カンダタのオーブ"

之后即可前往各隐藏迷宫冒险寻找秘宝

各隐藏迷宫进入方法

1、おそろしの大水道

从あやしの地下水道最下层进入，该迷宫共 60 层，最下层可获得"黄金の草"

2、まぼろしの大雪道

从まぼろし雪の迷宫最下层进入，该迷宫共 50 层，进入时不能携带金钱和道具，可以让怪兽同行，最下层可获得"黄金のお守り"

3、しゃくねつの大洞窟

从しゃくねつのほら穴最下层进入，该迷宫共 30 层，进入时不能携带金钱和道具，也不能让怪兽同行，最下层可获得"黄金のブーメラン"

4、いにしえの斗技场

从盗贼王の迷宫第 5 层的秘密通路进入(需要完成隐藏迷宫 1～3)，该迷宫共 11 层，最下层可获得"黄金のパン"和"エスタークの魔石"

5、盗贼王の大宫殿

从盗贼王の迷宫第 15 层的秘密通路进入(需要完成隐藏迷宫 1～3)，该迷宫共 100 层，进入时不能携带金钱和道具，也不能让怪兽同行，最下层可获得"ロトの剑"和"インヘーラーの魔石"

6、のろわれた地下庭园

从盗贼王の迷宫第 18 层的秘密通路进入(需要完成隐藏迷宫 1～3)，该迷宫共 30 层，进入时不能携带金钱和道具，也不能让怪兽同行，最下层可获得"黄金の矢"和"シドーの魔石"

7、梦幻の宝物库

从いにしえの斗技场第 3 层的秘密通路进入(需要完成隐藏迷宫 5)，该迷宫共 51 层，进入时不能携带金钱和道具，也不能让怪兽同行，最下层可获得"黄金のつるはし"和"デスピサロの魔石"

8、龙骨の宝物库

从しゃくねつの大洞窟第 18 层的秘密通路进入(需要完成隐藏迷宫 5)，该迷宫共 100 层，进入时不能携带金钱和道具，可以让怪兽同行，最下层可获得"黄金の杖"、"ロトの盾"和"オルテカの魔石"

9、魔导の宝物库

从まぼろしの大雪道第 18 层的秘密通路进入(需要完成隐藏迷宫 5)，该迷宫共 999 层，进入时不能携带金钱和道具，也不能让怪兽同行，最下层可获得"黄金の壶"和"ミルドラースの魔石"

10、もっとまどわし森

取得贵重道具"ネコのこころ"后与村长家中地下士兵宿舍的猫交谈，之后即可从まどわし森最下层进入もっとまどわし森（需要完成隐藏迷宫 5），该迷宫共 11 层，最下层可获得贵重道具"??? のこころ"和"黄金の盾"

ネコのこころ获得方法

1、调查牧舍的书柜得知日记钥匙的情报
2、调查武器屋中的铠甲获得贵重道具"赤い日记のカギ"
3、调查村长家书柜里的赤い日记
4、调查道具屋后门外的花盆获得贵重道具"黄色い日记のカギ"
5、调查锻冶屋中抽屉里的黄色い日记
6、调查魔法屋中抽屉获得"青い日记のカギ"
7、调查道具屋店主身旁抽屉中的青い日记
8、从魔法屋的后门进入，调查屋内书柜中的资料
9、调查武器屋后门的菜地，即可获得贵重道具"ネコのこころ"

全怪兽配合方法一览

スライム系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
スライム	スライムベス	兽系·虫系	
スライムベス	スライム	兽系·虫系	
ホイミスライム	スライム	鸟系	
ベホイミスライム	キングスライム	鸟系	
バブルスライム	スライム	恶魔系·植物系·ゾンビ系·水系	
バブルスライム	スライムベス	恶魔系·植物系·ゾンビ系·水系	
キングスライム	スライム	ドラゴン系·恶魔系	
キングスライム	スライムエンペラー	ドラゴン系·恶魔系	
スライムエンペラー	バブルスライム	ドラゴン系	
スライムエンペラー	キングスライム	ドラゴン系·恶魔系	
メタルスライム	スライムベス	はぐれメタル	
はぐれメタル	バブルスライム	メタルキング	
はぐれメタル	バブルスライム	メタルドラゴン	
はぐれメタル	メタルスライム	メタルスライム	はぐれメタルの盾
メタルキング	はぐれメタル	ドラゴン系	
メタルキング	キングスライム	メタルスライム	メタルキングの盾
メタルキング	スライムベホマズン	メタルスライム	
ゴールデンスライム	ゴールドマン	スライムエンペラー	
ゴールデンスライム	メタルキング	メタルキング	黄金のパン
プラチナキング	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム	
ベホマスライム	ゴールデンスライム	鸟系	
スライムベホマズン	キングスライム	ベホマスライム	

ドラゴン系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
メラリザード	いばらドラゴン	スライム系	
メラリザード	ドラゴン	リップス	
ベビーニュート	デーモントード	ドラゴン	
ベビーニュート	メラリザード	ブリザード	魔法の石
ドラゴンキッズ	テラノライナー	つかいま	
いばらドラゴン	ダッシュラン	鸟系	
树冰の龙	いばらドラゴン	ブリザード	魔法の石
ドラゴンブッシュ	ダースドラゴン	れんごくちょう	
デンデン龙	いばらドラゴン	虫系	
ドラゴンバゲージ	ビッグスロース	メラリザード	

怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
ボボンガー	ダースドラゴン	イエティ	
アイスビックル	ドラゴン	物质系	
クローハンズ	テラノライナー	さそりかまきり	
オーシャンクロー	ランドアーマー	キラーマシン	
ダッシュラン	いばらドラゴン	兽系	
テラノライナー	キースドラゴン	キラーパンサー	
ヘルジュラシック	ダースドラゴン	キラーパンサー	
ドラゴン	アイスビックル	虫系	
ドラゴン	ダッシュラン	恶魔系	
キースドラゴン	ドラゴン	ボボンガー	魔法の石
ダースドラゴン	キースドラゴン	キースドラゴン	
メタルドラゴン	ドラゴン	メタルハンター	黄金の矢
メカバーン	ダースドラゴン	キラーマシン	黄金の矢

兽系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
ももんじゃ	しましまキャット	スライム系	
ダックスビル	プリズニャン	スライム系	
メイジももんじゃ	ダックスビル	なぞの神官	
しましまキャット	ファーラット	スライム系	
プリズニャン	ダックスビル	虫系	
ベロニャーゴ	プラズママウス	ももんじゃ	
ファーラット	しましまキャット	植物系	
モコモコじゅう	プリズニャン	植物系	
ケダモン	おおきづち	オニオーン	すばやさの指輪
ケダモン	バズズ	オニオーン	
おおきづち	ももんじゃ	水系	
ブラウニー	おおきづち	ごろつき	
いたずらもぐら	ファーラット	水系	
キラースコップ	いたずらもぐら	キラーパンサー	
ワンダーフール	おおきづち	ドラゴン系	
マッドドッグ	ドッグスナイパー	ビッグスロース	
ダークデーブル	ワンダーフール	ダークナイト	
デザートゴースト	しましまキャット	ドラゴン系	
デザートゴースト	モコモコじゅう	ぐんたいガニ	
イエティ	いたずらもぐら	ブリザード	
ビッグスロース	ブラウニー	ボストロール	
はりせんもぐら	おおきづち	物质系	
はりせんもぐら	イエティ	物质系	
サンダーラット	树冰の龙	ファーラット	
プラズママウス	ファーラット	ドラゴンブッシュ	いかづちの杖
アロードッグ	はりせんもぐら	鸟系	
アロードッグ	おおきづち	鸟系	
ドッグスナイパー	どくやずきん	アロードッグ	
キラーパンサー	はりせんもぐら	ドラゴン系	

鸟系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
ドラキー	メタッピー	鸟系 &ドラゴン系以外	
タホドラキー	ガチャコッコ	ギズモ	
メイジドラキー	アイアンクック	ギズモ	
ドラキーマ	メイジキメラ	スライム系·兽系·ドラゴン系·植物系	
メタッピー	ドラキー	鸟系 &ドラゴン系以外	
ガチャコッコ	メタルドラゴン	ひくいどり	
アイアンクック	メカバーン	ひくいどり	
キメラ	ドラキー	ドラゴン系	
メイジキメラ	キメラ	暗の司祭	
スターキメラ	れんごくちょう	デビルロード	
ひくいどり	メタッピー	ドラゴン系	
ひくいどり	キメラ	恶魔系	
ホークブリザード	ひくいどり	ブリザード	魔法の石
ホークブリザード	メイジキメラ	ゾンビ系	
れんごくちょう	ひくいどり	ホークブリザード	
ホークマン	无	无	
ガーゴイル	ホークマン	ホークマン	

水系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
スライムつむり	マーマン	恶魔系·虫系	
マリンスライム	スライムつむり	だいおうキッズ	
ぐんたいガニ	アイアンタートル	虫系	
じごくのハサミ	ディープバイター	スライムつむり	
ガニラス	じごくのハサミ	ディープバイター	
スカイフロッグ	プチアーノン	スライム系	
ファイヤーケロッグ	スカイフロッグ	フレイム	じばくの杖
デーモントード	ファイヤーケロッグ	暗の司祭	
アイアンタートル	プチアーノン	植物系·虫系	
ディープバイター	ガニラス	はりせんもぐら	
ランドアーマー	ディープバイター	キラーアーマー	
プチアーノン	スライムつむり	ドラゴン系	
だいおうキッズ	キングマーマン	ホイミスライム	
マーマン	水系	兽系	
マーマンダイン	マーマン	イエティ	
キングマーマン	マーマンダイン	スライムベホマズン	
グレイトマーマン	キングマーマン	キラーパンサー	
しびれくらげ	プチアーノン	鸟系	
しびれくらげ	スカイフロッグ	鸟系	

植物系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
オニオーン	コロファイター	虫系·物质系	
たまねぎマン	モコモコじゅう	マンドラゴラ	
じごくのたまねぎ	ケダモン	ダンスキャロット	
マンドラゴラ	コロファイター	兽系·鸟系	
ダンスキャロット	パペットマン	おばけキノコ	
ポイズンキャロット	ラストテンツク	おおナメクジ	
おばけキノコ	オニオーン	水系	
マタンゴ	おばけキノコ	ダンスキャロット	
マージマタンゴ	おばけキノコ	暗の司祭	
マドハンド	おばけキノコ	恶魔系·ゾンビ系·水系	
ブラッドハンド	マドハンド	くさった死体	ブレッドハンド
コロヒーロー	オニオーン	ドラゴン系	
コロファイター	オニオーン	虫系·物质系	
コロプリースト	オニオーン	恶魔系·ゾンビ系	
コロマージ	オニオーン	兽系·鸟系	
プチヒーロー	コロヒーロー	プチマージ	
プチファイター	コロファイター	キラーアーマー	
プチプリースト	コロプリースト	プチファイター	
プチマージ	コロマージ	ドルイド	

虫系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
おおナメクジ	リップス	スライム系·植物系	
うみうし	テンツク	植物系	
アイアンアント	うみうし	兽系·植物系	
ぐんたいアリ	アーマービートル	さそりかまきり	
リップス	かぶとこぞう	兽系·鸟系·恶魔系	
ブチュチュンパ	リップス	ベロベロ	
マジックリップス	ブチュチュンパ	暗の司祭	
テンツク	かぶとこぞう	植物系·ゾンビ系	
スーパーテンツク	テンツク	ダンスキャロット	
ラストテンツク	スーパーテンツク	グリゴンダンス	
かぶとこぞう	おおナメクジ	鸟系·物质系	
アーマービートル	ぐんたいアリ	アイアンタートル	
アイアンダッシュ	アーマービートル	テラノライナー	
キャタピラー	さそりかまきり	ゾンビ系	
キャタピラー	さそりかまきり	マドハンド	
かえんムカデ	キャタピラー	フレイム	
どくイモムシ	かえんムカデ	マタンゴ	
さそりかまきり	リップス	物质系	
さそりかまきり	かぶとこぞう	恶魔系·物质系	
キラーマンティス	ぐんたいアリ	メタルハンター	
メダパニシックル	クローハンズ	どくイモムシ	



悪魔系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
リリパット	おおめだま	兽系・植物系・物质系	
アローインプ	リリパット	アイスチャイム	
どくやずきん	アローインプ	どくイモムシ	
おおめだま	リリパット	虫系・物质系	
スペクテット	マジックリップス	きめんどうし	
びっくりサタン	リリパット	兽系・ゾンビ系・水系	
タップデビル	暗の司祭	マンドラゴラ	
グリゴンダンス	暗の司祭	テンツク	踊り草
つかいま	リリパット	スライム系・鸟系・植物系	
ミニデーモン	タップデビル	コロマージ	
ベビーサタン	グリゴンダンス	コロマージ	
トロル	シルバーデビル	ドラゴン系・物质系	
トロルボンバー	暗の司祭	ドラゴン系	
ボストロール	アトラス	アークデーモン	
トロルキング	ボストロール	デスストーカー	
シルバーデビル	トロル	鸟系	
デビルロード	れんごくちょう	ボストロール	
バズズ	デビルロード	アークデーモン	
きめんどうし	シルバーデビル	植物系	
きめんどうし	トロル	植物系・ゾンビ系	
ドルイド	暗の司祭	スライム系	
げんじゅつし	ドールマスター	スライム	
サイクロプス	アンクルホーン	ドラゴン系・物质系	
サイクロプス	トロル	ドラゴン系	
ギガンテス	ボストロール	おおめだま	
アトラス	ギガンテス	トロルキング	
アンクルホーン	トロル	兽系	
アンクルホーン	シルバーデビル	兽系・鸟系	
ヘルバトラー	アンクルホーン	キングマーマン	
デスカイザー	ヘルバトラー	グレイトマーマン	
なぞの神官	トロル	水系	
なぞの神官	シルバーデビル	ゾンビ系・水系	
暗の司祭	かげのきし	アークデーモン	
ブラックルーン	マクロベータ	ダークナイト	
パペットこぞう	きめんどうし	キメラ	
マペットマン	ドルイド	キメラ	
マペットマン	メイジキメラ	きめんどうし	
ドールマスター	げんじゅつし	キメラ	
アークデーモン	ヘルバトラー	ドラゴン系	
ベリアル	バズズ	アトラス	
ごろつき	ブチヒーロー	ギガンテス	
エリミネーター	ごろつき	くびかりぞく	
デスストーカー	エリミネーター	バーサーカー	

ゾンビ系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
スモールグール	がいこつけんし	植物系	
ベロベロ	どくどくゾンビ	つかいま	
ゴースト	がいこつけんし	鸟系	
メトロゴースト	ソードファントム	ギズモ	
ゆうれい	がいこつけんし	水系	
しにがみ	マジックリップス	ダークナイト	
くびかりぞく	ぼうれい剣士	鸟系・植物系	
バーサーカー	キラーマンティス	シャーマン	
くさった死体	がいこつけんし	虫系	
どくどくゾンビ	くさった死体	バブルスライム	毒の矢
リビングデット	ゾンビマスター	ゆうれい	
グール	マクロベータ	ゆうれい	
シャーマン	スモールグール	悪魔系	
ゾンビマスター	スーパーテンツク	くびかりぞく	
マクロベータ	ゾンビマスター	アイアンダッシュ	
ぼうれい剣士	ゆうれい	悪魔系・物质系	
ソードファントム	あやしいカゲ	くびかりぞく	
ダークナイト	まおうのかげ	しりょうのきし	
がいこつけんし	くさった死体	虫系・物质系	
かげのきし	グール	シャドー	
しりょうのきし	グール	コロファイター	
シャドー	ゾンビ系	スライム系	

怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
シャドー	シャーマン	鸟系	
あやしいカゲ	シャドー	かげのきし	
ホロゴースト	あやしいカゲ	暗の司祭	
まおうのかげ	ホロゴースト	暗の司祭	

物质系



怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
ギズモ	さまようよろい	兽系・鸟系・悪魔系	
ヒートギズモ	ギズモ	フレイム	魔法の石
フロストギズモ	ギズモ	ブリザード	魔法の石
さまようよろい	ギズモ	兽系・鸟系・悪魔系	
じごくのよろい	メタルハンター	ゴールドマン	
キラーアーマー	メタルハンター	ストーンマン	
スマイルロック	ギズモ	スライム系・植物系・虫系	
ばくだん岩	ゴーレム	ドラゴン系・悪魔系	
メガザルロック	ばくだん岩	ブラックルーン	
どろにんぎょう	ギズモ	水系	
どろにんぎょう	ゴーレム	兽系・鸟系	
パペットマン	ゴーレム	ブチヒーロー	
笑いぶくろ	どろにんぎょう	鸟系	
おどる宝石	パンドラボックス	笑いぶくろ	
リンリン	ひとくいばこ	スライム系・水系	
アイスチャイム	リンリン	ブリザード	魔法の石
マージリンリン	リンリン	暗の司祭	
フレイム	リンリン	ドラゴン系	
フレイム	メタルハンター	悪魔系	
ブリザード	アイスチャイム	ドラゴン系	
ブリザード	メタルハンター	スライム系・水系	
ゴーレム	フレイム	悪魔系・ゾンビ系	
ゴーレム	ひとくいばこ	ドラゴン系	
ゴーレム	メタルハンター	兽系・鸟系・ドラゴン系	
ゴールドマン	おどる宝石	おどる宝石	黄金の草
ストーンマン	ゴーレム	プラチナキング	
ひとくいばこ	メタルハンター	植物系・虫系	
ミミック	アイスチャイム	おどる宝石	
パンドラボックス	ミミック	プラチナキング	
メタルハンター	メタルドラゴン	ソードファントム	
キラーマシン	メタルハンター	パンドラボックス	

??? 系

怪兽名称	血统	配合怪兽	附加道具
カンダタ子分	キラーアーマー	ブチプリースト	
オルテカ	カンダタ子分	ブチヒーロー	オルテカの魔石
インヘーラー	ブラックルーン	パンドラボックス	インヘーラーの魔石
シドー	ベリアル	アトラス	シドーの魔石
エスターク	オーシャンクロー	メカバーン	エスタークの魔石
デスピサロ	デスカイザー	キラーマシン	デスピサロの魔石
ミルドラース	ベリアル	ドラゴンブッシュ	ミルドラースの魔石

全武器一览

武器名称	攻	价格	固有印	印数	附加值上限
兵士の剣	1	200	–	0	+10
どくばり	1	6000	一	2	+15
イーグルアイ	1	15000	必	2	+15
はんごろしの剣	1	30000	半	2	+0
こんぼう	2	300	サ	3	+15
つるはし	2	1000	堀	3	+10
ベビーフォーク	2	15000	盗	4	+15
どうのつるぎ	3	400	–	5	+15
おおかなづち	3	1500	坏	3	+10
鉄の枪	3	2000	贯	4	+15
ブレッドハンド	3	3000	パ	2	+15
まどろみの剣	3	5500	眠	3	+20
炎の剣	3	6000	炎	8	+15
突风の剣	3	15000	ワ	1	+15
鉄のオノ	4	1200	–	6	+15
金の剣	4	3000	サ	5	+15
ウインドスピア	4	5000	贯・鸟	6	+15
沙尘の枪	4	13500	空・贯	6	+10
げんわくの剣	4	6500	混	8	+30
インセクトキラー	4	4000	虫	5	+15
はがねのはりせん	4	2000	落	2	+30
グリンガムのムチ	5	5000	3	5	+15
こおりのやいば	5	10000	冰	2	+20
封印剣	5	15000	封	7	+30
ハンターソード	6	7800	兽	4	+15
デーモンスピア	6	6000	悪・贯	3	+15
妖精の剣	6	13000	防	4	+15
のこぎりがたな	7	1000	植	2	+20
はがねの剣	7	1800	–	3	+30
スライムハンマー	7	6000	ス	5	+10
ウォーハンマー	7	6200	物	5	+30
はやぶさの剣	7	20000	速	2	+50
黄金のつるはし	7	16000	掘(金印)・サ	6	+99
くさなぎの剣	8	10000	弱	3	+15

武器名称	攻	价格	固有印	印数	附加值上限
じごくのやいば	8	7000	マ	6	+15
正义のそろばん	8	10000	G	3	+50
はかいの鉄球	8	10000	8	6	+30
まじんのかなづち	8	9000	い	2	+15
まじんのオノ	8	8000	会	4	+30
ドラゴンキラ-	10	8000	龙	4	+15
いなずまの剑	10	8500	雷	4	+30
はぐれメタルの剑	14	5000	メ	5	+30
メタルキングの枪	27	30000	贯(金印)·メ	12	+50
はおうのオノ	30	31500	全	6	+99
メタルキングの剑	50	14000	メ(金印)	11	+99
ロトの剑	99	40000	净	9	+99

全武器印效果一览

略称	印的全称	效果
サ	サビずの印	武器附加值不会减少
一	一击の印	一定机率一击必杀效果
必	必中の印	攻击肯定会命中
贯	贯通の印	可以攻击直线两格距离
贯(金印)	贯通の金印	可以攻击直线三格距离
防	防御の印	防御力上升少许
鸟	鸟杀しの印	对鸟系怪兽可以造成大伤害
兽	兽杀しの印	对兽系怪兽可以造成大伤害
虫	虫杀しの印	对虫系怪兽可以造成大伤害
龙	龙杀しの印	对ドラゴン系怪兽可以造成大伤害
物	物质杀しの印	对物质系怪兽可以造成大伤害
ゾ	ゾンビ杀しの印	对ゾンビ系怪兽可以造成大伤害
植	植物杀しの印	对植物系怪兽可以造成大伤害
恶	恶魔杀しの印	对恶魔系怪兽可以造成大伤害
ス	スライム杀しの印	对スライム系怪兽可以造成大伤害
メ	メタル杀しの印	对メタル系怪兽可以造成大伤害
メ(金印)	メタル杀しの金印	对メタル系怪兽可以造成特大伤害
炎	炎の印	对植物系和冷气类怪兽可以造成大伤害
冰	冰の印	对水系和炎类怪兽可以造成大伤害
雷	いかずちの印	对水系怪兽可以造成大伤害
全	全部杀しの印	对全系怪兽都可以造成大伤害
堀	かべほりの印	攻击可以破坏墙壁和水晶
堀(金印)	かべほりの金印	攻击可以破坏墙壁和水晶
坏	はかいの印	攻击可以破坏地面的道具和陷阱
净	净化の印	拥有这种印的武器不会被诅咒
空	からぶりの印	攻击时一定机率附加からぶり状态
眠	眠りの印	攻击时一定机率附加睡眠状态
弱	弱化の印	攻击时一定机率附加防御力下降状态
封	封印の印	攻击时一定机率附加封印状态
痹	マヒの印	攻击时一定机率附加麻痹状态
ワ	ワ-プの印	攻击时一定机率将敌人传送到其他位置
落	アイテム落しの印	击中敌人时有可能掉落道具
3	3方向の印	可同时攻击正面3个方向的敌人
8	8方向の印	可同时攻击周围8个方向的敌人
盗	とうぞくの印	击倒敌人时道具掉落机率上升
G	ゴ-ルドの印	击倒敌人时金钱掉落机率上升
パ	パンの印	击倒敌人时面包掉落机率上升
半	半杀しの印	攻击命中后减少敌人当前HP的一半数值
会	会心の印	会心一击出现机率上升
い	いちかばちかの印	攻击命中率大幅度下降,一旦命中必为会心一击

全盾一览

盾名称	防御力	价格	固有印	印数	附加值上限
木の盾	2	500	サ	7	+10
シェフのおなべ	2	4400	腹	4	+15
青铜の盾	3	1200	–	4	+15
こうらの盾	3	1800	毒	5	+15
やいばの盾	3	4000	カ	5	+15
ちからの盾	4	5000	回	4	+15
チ-ズシ-ルド	4	3200	旨·サ	5	+15
印の盾	4	15000	–	10	+30
オ-ガシ-ルド	4	5000	フ	3	+15
ホワイトクロス	5	3600	冰	3	+10
ラウンドシ-ルド	5	2000	–	3	+15
铁の盾	6	3000	–	3	+20
真红の盾	6	2400	炎	5	+50
ふぶきの盾	6	9000	冰(金印)	7	+50
みかがみの盾	8	8400	サ·炎(金印)	5	+50
はぐれメタルの盾	10	8500	结	3	+30
大おやぶんの盾	15	5000	盗·怯	7	+50
メタルキングの盾	50	15000	结(金印)	4	+99
ロトの盾	99	40000	净	5	+99

全盾印效果一览

略称	印的全称	效果
サ	サビずの印	盾附加值不会减少
眠	眠りの印	攻击自己的敌人一定机率进入睡眠状态
怯	おびえの印	攻击自己的敌人一定机率进入胆怯状态
旨	旨い印	将盾投向怪兽可以减少怪兽疲劳度
腹	腹だまりの印	受到伤害时满腹度一定机率上升
毒	毒よけの印	毒状态无效
盗	とうぞくの印	身上的金钱和道具不会被偷盗
カ	カウンタ-の印	受到敌人攻击时反弹一定伤害到敌人身上
回	回复の印	受到敌人攻击后回复一定比例HP
炎	炎の印	受到炎或爆发伤害时,伤害值减少
炎(金印)	炎の金印	受到炎或爆发伤害时,伤害值大幅减少
冰	冰の印	受到冰系伤害时,伤害值减少
冰(金印)	冰の金印	受到冰系伤害时,伤害值大幅减少
フ	フバ-ハの印	受到炎系和冰系伤害时,伤害值减少
结	结界の印	魔法攻击伤害减少
结(金印)	结界の金印	魔法攻击伤害大幅减少
净	净化の印	拥有这种印的盾不会被诅咒

全指轮一览

指轮名称	价格	装备效果	附加值上限	备注
ハラモチの指轮	3000	满腹度减少速度减慢	+10	–
ハラペコの指轮	3000	满腹度减少速度加快	+10	–
命の指轮	4000	最大HP数值上升	+30	附加值+1最大HP+5
すばやさの指轮	4000	すばやさ数值上升	+10	附加值+1すばやさ+3
ちからの指轮	4000	ちから数值上升	+10	附加值+1ちから+3
まもりの指轮	4000	まもり数值上升	+10	附加值+1まもり+3
回复の指轮	5000	HP自动回复速度加快	+10	–
命中の指轮	5000	攻击命中率上升	+10	–
狩人の指轮	5000	投掷各种道具时命中率上升	+10	–
幸运の指轮	6000	运数值上升	+10	附加值+1运+3
会心の指轮	8000	会心一击出现机率上升	+10	附加值+10时必定会心一击
きれいな指轮	8000	可以在商店中高价卖出	+10	–
合体の指轮	12000	与怪兽合体时怪兽疲劳度上升速度减慢	+10	–
ワナよけの指轮	10000	踩中陷阱时,陷阱发动机率减低	+10	–
おたからの指轮	10000	击倒怪兽时道具掉落机率上升	+10	–
しあわせの指轮	6000	受到敌人攻击时可以获得经验值	+10	–

全お守り一览

お守り名称	价格	效果
へた投げのお守り	5000G	投掷各种道具时命中率上升
通过のお守り	5000G	装备后可以直接在水路行走
ぬすみよけのお守り	5000G	身上的金钱和道具不会被偷盗
眠らずのお守り	5000G	睡眠状态无效
咒いよけのお守り	5000G	身上的道具不会被诅咒
远投のお守り	8000G	投掷各种道具时投掷距离无限(碰到墙壁为止)
しびれずのお守り	10000G	麻痹状态无效
毒よけのお守り	10000G	毒状态无效
ハンタ-のお守り	10000G	投掷各种道具时必定命中
まんぷくのお守り	10000G	满腹度不减(使用ためる指令时会减少)
值切りのお守り	11000G	在商店中购买道具时8折(在金币王处交换道具时同样可以打折)
ハラヘラズのお守り	15000G	满腹度不减(使用ためる指令时也不会减少)
ワナぬけのお守り	15000G	踩中陷阱后陷阱不会发动
サビずのお守り	20000G	装备的武器和盾附加值不会减少
よくみえのお守り	25000G	可以看到地面的陷阱和拥有透明能力的敌人
インパスのお守り	25000G	捡起未鉴定的道具后自动鉴定
黄金のお守り	50000G	各种异常状态无效







全杖一览

杖名称	效果
ものしりの杖	调查怪兽的详细情报
ぎゃくてんの杖	更改怪兽的性别
ホイミの杖	回复25HP,怪兽信赖度+1
贤者の杖	回复100HP,怪兽信赖度+1
いかずちの杖	对敌人造成25点伤害
雷神の杖	对敌人造成100点伤害
クォーターの杖	被攻击的敌人剩余1/4HP
ザキの杖	一击必杀效果
サギの杖	如果没有一击必杀的话则对敌人造成伤害
场所がえの杖	与被击中的怪兽交换位置
ふきとばしの杖	将怪兽或道具吹飞
ルカニの杖	减少敌人防御力
メダパニの杖	让敌人进入混乱状态
ラリホーの杖	让敌人进入睡眠状态
ピオリムの杖	让敌人进入倍速状态

杖名称	效果
ボミオスの杖	让敌人进入钝足状态
マヌーサの杖	让敌人进入からぶり状态
バシルーラの杖	将敌人传送到其他位置
ドルイドの杖	将敌人传送到其他位置并且附加睡眠效果
げんじゅつの杖	将敌人传送到其他位置并且附加麻痹效果
マヒの杖	让敌人进入麻痹状态
おびえの杖	让敌人进入胆怯状态
封印の杖	让敌人进入封印状态
ゲキドの杖	让敌人进入ゲキド状态,不分敌我攻击
万能の杖	全异常状态回复
トンネルの杖	在墙壁上打出通道
じばくの杖	被击中的敌人数回合后自爆
ぶんれつの杖	被击中的敌人分裂出1个相同的敌人
しあわせの杖	怪兽等级+1
ふこうの杖	怪兽等级-1

全卷物一览

卷物名称	效果	价格
ぬれた巻物	被打湿的卷物,无法使用,到下1层后恢复正常	–
リレミトの巻物	使用后脱出迷宫,在迷宫商店中不能使用	100G
レミーラの巻物	显示当前所在迷宫的全部地图	650G
イオの巻物	对房间中的全部敌人造成30点伤害	1000G
メダパニの巻物	房间中全部怪兽混乱状态	600G
はりつけの巻物	房间中全部怪兽はりつけの状态	600G
ベホマラーの巻物	杨加斯和房间内的全部怪兽回复50HP	2500G
封印の巻物	杨加斯和房间全部怪兽封印状态	400G
银のたてごとの巻物	怪兽出现速度加快	600G
中部屋の巻物	破坏周围11×11的范围内的墙壁	700G
大部屋の巻物	将整层迷宫变成一个大房间	650G
うしろむきの巻物	让邻接杨加斯的怪兽变成向后看状态	500G
マヒの巻物	让邻接杨加斯的怪兽变成麻痹状态	1000G
圣域の巻物	将卷物放在地面后不会受到敌人的普通攻击	2000G
シャナクの巻物	将道具栏中被诅咒的道具诅咒解除(壶中道具无效)	3000G



全草一览

草名称	价格	效果	备注
杂草	500G	无任何效果	–
やくそう	100G	回复25HP	HP全满时使用HP最大值+1/祝福后HP最大值+2
上やくそう	500G	回复50HP	HP全满时使用HP最大值+2/祝福后HP最大值+3
特やくそう	1500G	HP完全回复	HP全满时使用HP最大值+3/祝福后HP最大值+5
いやし草	400G	回复75HP	–
上いやし草	1000G	HP全回复	–
まんぷく草	400G	满腹度最大值+10%	祝福后最大值+20%
黄金の草	2000G	随机上升1项能力	
世界树の叶	1500G	被击倒后自动复活	放入壶中后无效果
めぐすり草	300G	可以看见陷阱和透明状态敌人	祝福后追加レミーラ效果
毒消し草	300G	解除毒状态	–
ザメハ草	100G	一定时间内睡眠状态无效	–
しびれな草	300G	一定时间被不容易中麻痹状态	–
毒草	200G	中毒	毒状态持续7回合
めつぶし草	200G	进入暗黑状态	–
ラリホー草	160G	进入睡眠状态	–
メダパニ草	100G	进入混乱状态	–
踊り草	100G	进入跳舞状态	–
ちんもく草	100G	进入封印状态	–
はらぺこ草	400G	满腹度最大值减少10%	祝福后最大值减少20%
ルーラ草	300G	传送到迷宫中其他位置	祝福追加倍速状态
火炎草	150G	使用后对正面敌人造成50伤害	祝福后造成100伤害

全种子一览

种子名称	价格	效果	备注
アストロンのたね	200G	进入铁化状态	无敌且也不能攻击和移动
ゲキドの种	200G	一定时间内暴走状态	不能控制,且普通攻击可以破坏墙壁和水晶,祝福后可以2回攻击
マヒのたね	400G	进入麻痹状态	–
命の木の实	400G	最大HP数值上升	–
ちからのたね	1500G	ちから数值上升	–
まもりのたね	500G	まもり数值上升	–
すばやさのたね	300G	かいひ数值上升&一定时间内倍速状态	–
ラックのたね	700G	うんのよさ上升	–
しあわせのたね	2000G	等级上升1级	祝福后可以回复疲劳度
まいごのたね	100G	忘记通道中的情况	通道中黑雾恢复

全壶一览

壶名称	效果
モリーの壶	可捕捉正面的怪兽
上モリーの壶	可捕捉正面2格内的怪兽
特モリーの壶	可捕捉正面5格内的怪兽
保存の壶	用来保存各种道具(不能保存壶)
仓库の壶	放入的道具自动传送回仓库
回复の壶	选择"こする"指令后HP全回复
祝福の壶	放入的道具被祝福
咒いの壶	放入的道具被诅咒

壶名称	效果
インパスの壶	为鉴定的道具放入后自动鉴定
弱化の壶	放入的道具附加值减1
メッキの壶	放入的武器和盾附加"サ"印
魔物の壶	选择"こする"指令后出现魔物
へんげの壶	放入的道具随机变成其他道具
强化の壶	放入的道具附加值+1
合成の壶	将武器或盾与其他道具同时放入可以进行合成
黄金の壶	放入的道具分裂出相同的道具

全面包一览

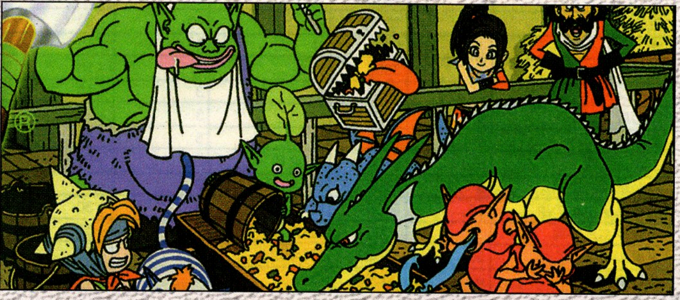
面包名称	价格	效果	备注
パン	100G	满腹度回复50	满腹度全满时最大值+1%/祝福后回复满腹度75
大きなパン	200G	满腹度回复100	满腹度全满时最大值+2%
きょだいなパン	500G	满腹度全回复&最大值+10%	祝福后最大值+15%
ぬれたパン	50G	满腹度回复50	–
こげパン	70G	满腹度回复50,HP回复30	–
黑こげパン	50G	满腹度回复50	–
くさったパン	2G	满腹度恢复20,短时间内毒状态	
くさりきったパン	2G	满腹度恢复20,长时间内毒状态	
ゲルダの焼き立てパン	1000G	等级上升1&满腹度全回复	满腹度全满时最大值+5%
黄金のパン	2000G	不会变质、烧焦和腐烂&满腹度全回复	满腹度全满时最大值+5%

武器与道具合成时附加能力一览

附加能力名	合成使用道具	效果
マヒの印	マヒのたね/マヒの杖	攻击命中后一定机率附加麻痹状态
ワープの印	ルーラ草/バシルーラの杖	攻击命中后一定机率将敌人传送到其他位置
眠りの印	ラリホー草/ラリホーの杖	攻击命中后一定机率附加睡眠状态
混乱の印	メダパニ草/メダパニの杖	攻击命中后一定机率附加混乱状态
おびえの印	おびえの杖	攻击命中后一定机率附加胆怯状态
强化の印	いかずちの杖	攻击造成的伤害数值增加
净化の印	シャナクの巻物	武器不会被诅咒

盾与道具合成时附加能力一览

附加能力名	合成使用道具	效果
マヒの印	マヒのたね/マヒの杖	攻击自己的敌人一定机率进入麻痹状态
ワープの印	ルーラ草/バシルーラの杖	攻击自己的敌人一定机率被传送到其他位置
眠りの印	ラリホー草/ラリホーの杖	攻击自己的敌人一定机率进入睡眠状态
混乱の印	メダパニ草/メダパニの杖	攻击自己的敌人一定机率进入混乱状态
おびえの印	おびえの杖	攻击自己的敌人一定机率进入胆怯状态
炎の印	火炎草	受到炎或爆发伤害时,伤害值减少
净化の印	シャナクの巻物	盾不会被诅咒
幸せの印	しあわせのたね	受到伤害值一部分变换为经验值
铁化の印	アストロンのたね	受到攻击后一定机率变成铁化状态
とうぞくの印	ぬすみよけのお守り	身上的金钱和道具不会被偷盗





出云战记 2

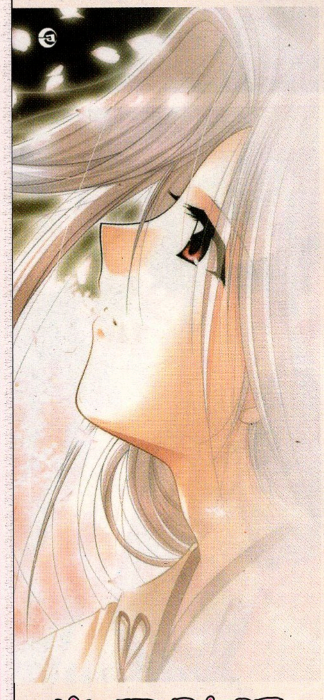
机种：PS2	厂商：GN&studio-ego
类型：AVG＋RPG	发售日：4 月 27 日

文：woo、星辰

出云神话

《Izumo》系列的剧情设定来源于日本神话，因此这里又要简要叙述一下日本神话了。

话说这日本神话，其实就是来源于两本书，一本叫做《古事记》，是以汉字拼写和音的书；还有一本叫做《日本书记》，是纯粹用汉字书写的。《古事记》里记载的基本上是神话时代的事情，而《日本书记》则有很多是日本历史时代的事情，也就是所谓"天授皇权"证明。因此我们下面要说的日本神话，绝大部分都是来源于《古事记》中。另外还要说明一点，《古事记》和《日本书记》这两本书上记载的事情有不少相同和矛盾的地方，最严重的莫过于人名、地名、物品名之类，究其原因，还是由于两本书纪录的文字不同造成的。最后多说一句，这日本神话本来就不是什么很严谨的东西，大家知道个大概意思也就行了。



OK！下面就正式进入日本的神话时代～

古日本人把众神居住的世界称为"高天原"，也就是天界；把人类居住的世界称为"苇原中国"，也就是人间界；把鬼魂居住的世界称为"根之坚州国"，也就是黄泉界。

据说盘古开天辟地之时……啊～不对！据说天地初开之时，在高天原出现了一位天神，名叫"天御中主神"，这个就是日本神话中最大的总 BOSS 了，类似"宙斯他大爷"（绝对不是骂人，不信可以去查希腊神话，宙斯有个爷爷叫乌拉诺斯）或者"奥丁"的存在。天御中主神出现之后，又接连出现了其他一堆名字拗口的神明，类似"高御产巢日神"、"美苇芽彦知神"之类，这个时代被称为"神世七代"。总之，这些神明的出现，任务就是创造世界。世界创造好了，就和这帮神明没太大关系了……

世界创造之后，真正的主角终于登场了，"神世七代"最后一对神明是伊邪那岐（イザナギ）和伊邪那美（イザナミ）兄妹，他们的任务是——结婚（这个……其实各大神话中，乱伦是一件非常普通的事情，日本神话和希腊神话比起来，简直是小巫见大巫了）。再说个题外话，伊邪那岐的名字在《日本书记》里叫做"伊奘诺尊"，伊邪那美则叫做"伊奘冉尊"（奘读 zang），由于这名字实在太拗口的关系，我们决定采用伊邪那岐和伊邪那美的名字。

伊邪那岐和伊邪那美接受天神的命令，将漂浮在海上的大地固定下来。有一天，哥哥突然问妹妹——

伊邪那岐：你的身体是如何形成的？

伊邪那美：我的身体是一层一层铸造出来的，但有一处仍未做好。

伊邪那岐：我的身体也是一层一层铸造出来的，但有一处做得较高，所以我可以将身体较高的部分放入凹陷的地方，结合呈完美状态，来产生我们的国土！

伊邪那美：好吧！

伊耶那岐又说：那么我两就相约在天柱所在之处见面吧！并在那儿成婚。

（这、这对 YD 的兄妹……我就不说什么了！）

伊邪那岐和伊邪那美结婚之后，生下很多孩子，从而形成了日本诸岛，于是日本就这样诞生了。伊邪那美最后生下的孩子是火神迦具土（カグツチ），在生下迦具土之后，自己却被烧死了（真惨！）伊邪那岐愤然斩杀迦具土后，前往黄泉之国，想把妻子救出来。可是他在看到妻子那被烧伤面目全非的样子之后，居然吓得转身就跑……

为了除去黄泉国的污秽，伊邪那岐在阿波岐原举行修法事，他在洗左眼的时候生出了日之神天照大御神（アマテラス）；洗右眼的时候生出了月之神月读（ツクヨミ）；洗鼻子的时候生出了风暴与地震之神素戈鸣尊（スサノオ），素戈鸣尊又叫须佐之男，是这三神中的小弟。

大姐天照、二哥月读和小弟须佐之男这三个神是伊邪那岐和伊邪那美所有儿女中最出色的三个，于是被伊邪那岐委以重任：天照负责管理高天原（天界），月读负责管理夜之国（冥界），须佐之男负责管理海原（人界）。

话说这须佐之男天生恋母情结严重，非要哭着喊着见他亲娘。你想啊，伊邪那岐从黄泉之国狼狈地跑回来，多丢面子，这小子岂不是那壶不开提那壶么。于是终于把他老爹吵烦了，"去吧去吧！去了就别回来了！"这小子临走之前，决定先去向他姐姐天照辞行。天照以为须佐之男是来抢她地盘的，于是全副武装在河对岸等着弟弟。弟弟为了证明自己没有恶意，许下了誓约，并将自己佩带的十拳剑交给了天照。天照咬碎十拳剑后从中诞生出了宗像三女神——田雾姬（タキリビメ）、市杵岛姬（サヨリヒメノミコト）和湍津姬（タギツヒメノミコト）。天照相信了须佐之男，就安排他在天界住下。

须佐之男在天界住了一段时间，彻底将去黄泉之国的事情抛到了脑后，整日在天界捣乱。天照终于受不了这个弟弟，躲到了天岩户里不出来。这下可好，日之神躲起来了，整个世界变得暗无天日，也惊动了其他神明。后来这些神明们想出了个损招把天照骗了出来，终于令世界恢复正常。闯了这么大祸的须佐之男则被惩罚，下放到人界的"出云之国"。

出云之国就是现在日本的岛根县东部，素有"神话的故乡"之称，著名的景观有日御崎神社、出云大社、出云阿国之墓（没错，就是战国无双里的那个阿国！）。"出云"在日语中的发音就是"izumo"，也就是游戏的名字。



出云市车站内的横幅"欢迎来到神话的故乡"



日御崎神社入口

须佐之男来到出云之国后，得知这里有一条八岐大蛇，每年都会吃童女，于是须佐之男斩杀了八岐大蛇，并从蛇尾得到一把神剑，这个就是著名的"草稚剑"了，也叫作"天从云剑"（在《Izumo》游戏中采用这个名字）。须佐之男将草稚剑献给姐姐天照赔罪，并和人类女子奇稻田姬结婚。


出云阿国的墓地



出云大社外的鸟居

后来天照想统治人间界，派手下攻打出云国。出云国的国主是须佐之男的女婿“大国主”（没错，他就叫这名字……），因为打不过天照的手下，大国主不得已臣服，让出了出云国。要问这时候须佐之男在哪？天知道……完全蒸发掉了！

好了！日本神话到这里就说的差不多了，怎么样？如果没有曾经被游戏动漫爆炒过无数遍的八岐大蛇和草稚剑的情节，这神话实在是有够无聊吧？哪里比得上我们的女娲补天、嫦娥奔月、后羿射日、八仙过海、大闹天宫、高老庄背媳妇等来得精彩？

《IZUMO》的故事就是以这段日本神话为基础，在游戏里须佐之男、天照、伊邪那岐等角色都会出现。大家先了解一下日本神话的大意，对于理解游戏的剧情有很大的帮助。



山本和枝简介

IZUMO2

山本和枝是日本著名的游戏原画家，相信许多喜爱PC美少女游戏的玩家都应该听说过她的名字。由于山本和枝老师的作品绝大多数都是PC版（而且几乎都是18禁类型），因此对于我们这些电视游戏玩家而言还是比较陌生的。下面就先来简单介绍一下山本和枝老师的生平。

首先，山本和枝老师当然是女性了，千万不要以为画18禁H的全都是男性，事实上很多H游戏的原画也都是女性画家哦~

山本和枝的生日是1月3日，具体年龄不详，不过据推测，现在应该是大妈级了。咳~这个暂时不探讨。山本和枝毕业于大阪艺大装饰设计系，在大学期间加入了“漫研CAS”社团，开始作画生涯。毕业之后，山本和枝进入了著名的CAPCOM公司，担当原画设定工作。据称第一个作品就是《吞食天地2》里面的“岩石”和“罐子”……（汗！）不过，CAPCOM出过两个《吞食天地2》，一个是街机动作游戏《吞食天地2~赤壁之战》（90年代中后期只要去过街机厅的人应该都见过）；一个是FC上的RPG游戏《吞食天地2~诸葛孔明传》（这个游戏当年可是出过中文版的哦~）；究竟说的是哪一个呢？附带一提，《吞食天地》系列的人设是漫画家本宫ひろ志，这人的画风跟横山光辉比较像……

在CAPCOM工作一段时间后，山本和枝跳槽到当时著名的PC游戏厂商TGL（估计是对CAPCOM毫无美少女游戏的氛围感到不满吧），并开始在那里展露出一个优秀画师的实力。山本和枝担当原画设定的第一个作品就是在国内PC游戏界享有盛誉的《古大陆物语 Farland Story》，通过这个游戏，山本和枝一举确立了TGL王牌人设的地位，并且该系列之后的作品以及衍生外传《神奇传说 Farland Saga》系列的人设也都由山本和枝一手操办。相信有一定玩龄的老玩家们对《神奇传说》这个名字不会感到陌生。在完成了《神奇传说~时空道标》的开发后，山本和枝离开了TGL，决定自立门户。1996年12月，著名的美少女游戏公司Studio e.go!成立了。

Studio e.go!成立后，推出了大量美少女游戏，当然全是由山本和枝担当人设的。其中比较著名的有《Castle Fantasy》系列，《IZUMO》系列，《×神乐》系列等……

这些作品中，有不少移植到了家用主机上，比如DC上的《Castle Fantasy~圣魔大战》，PS2上的《IZUMO1&2》。当然了，这些移植作是全年龄的游戏，大家就不要抱什么幻想了~

山本和枝作品欣赏












Studio e·go!
鬼神楽







系统篇 IZUMO 2

基本操作

方向键/左摇杆:控制人物移动,选项选择	
右摇杆:转动视角	
○键:确定	
△键:调出主菜单(RPG 模式)/调出以前的对话信息(AVG 模式)	
□键:快速跳过对话(AVG 模式)	
×键:取消,关闭文字显示框(AVG 模式)/加速跑(RPG 模式)	
L1 键:同×键	
R1 键:缩小视角	
L2 键:同○键	
R2 键:快速跳过对话(AVG 模式)/放大视角(RPG 模式)	
L3 键:快速读档	
R3 键:快速存档	
START 键:调出系统菜单	
SELECT 键:调出系统菜单	

注:本游戏实际上是支持单手操作的,左手控制方向,L1 和 L2 控制确定和取消,足够完成 90%以上的操作了。

勾玉系统



勾玉系统是《IZUMO》系列特有的战斗系统,相当于传统 RPG 游戏中的魔法和饰品系统的组合。勾玉可装备在武器、防具和装饰品之上,每个道具可装备的勾玉数量不尽相同,一般来说,高级的道具可装备勾玉的数量比较多。装备勾玉之后,就可以获得相应的能力加成以及习得对应的魔法。注意,同一种勾玉装备在武器、防具、饰品上的能力加成有可能不同,比如火玉装备在武器上是增加火属性攻击,装备在防具上是增加火属性防御,装备在饰品上则是火属性魔法防御或吸收。

在装备勾玉并使用对应的魔法时,每用一次魔法就会消耗一个勾玉,如果没有对应的勾玉,也就不能再使用魔法。除了勾玉,还有一种更高级的"勾魂"存在,勾魂的作用和勾玉相同,但有一点,勾魂使用魔法时不会消耗,就是说只要装备勾魂,就能无限制使用其对应的魔法了。

角色装备勾玉和勾魂的能力共有 3 个等级,等级越高其作用效果越强,而且每提升 1 级还能多习得 1 个魔法。只要装备勾玉进行战斗,则对应勾玉的能力等级就会慢慢增加,可根据人物的特点选择合适的勾玉提升能力。



最后,除了勾玉和勾魂之外,还存在一种顶级的勾玉——精灵石,装备精灵石之后不但可以获得非常好的能力加成,还能在战斗中使用威力巨大的全体攻击召唤魔法。游戏初期击倒蔓藤 BOSS 就可以获得第 1 个精灵石"蔓",随着游戏进行,还能获得其他的精灵石。

全部勾玉效果一览

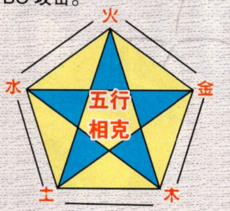
属性系	
火玉	火属性攻击和防御
土玉	土属性攻击和防御
金玉	金属性攻击和防御
水玉	水属性攻击和防御
木玉	木属性攻击和防御
能力系	
荒玉	物理攻击力和物理防御上升
和玉	HP 上升和回复魔法
奇玉	精神力上升和魔法防御上升
速玉	命中回避上升和素早上升
产玉	死亡时复活
异常状态系	
迷玉	混乱魔法和防御
忌玉	诅咒魔法和防御
暗玉	暗黑魔法和防御
梦玉	睡眠魔法和防御
苦玉	毒魔法和防御

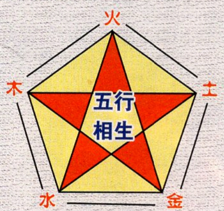
五行系统

游戏中设定有金、木、水、火、土五种属性,在攻击敌人时存在五行相克,而我方角色则有五行相生一说。

所谓五行相克,简单来说就是属性相克,比如用水属性魔法攻击火属性敌人可造成大伤害。

五行相生则是体现在我方角色攻击时可发动 COMBO 攻击。







只要按照五行相生的顺序依次发动攻击,就能形成 COMBO 攻击。比如火属性角色首先攻击,接下来依次是土属性、金属性角色攻击,这样就能形成 3HIT 连击。玩家最大可有 6 名角色参战,也就是说最大可形成 6HIT 连击。COMBO 攻击的好处在于,处于 COMBO 中的我方角色攻击伤害增加,而且 COMBO 攻击结束之后参与 COMBO 的我方角色可回复少量灵力值。因此在对 BOSS 等强力敌人时,COMBO 攻击是非常必要的。游戏中比较人性化的一点是:人物默认的攻击顺序就是最大的 COMBO 攻击顺序,玩家只需要依次选择攻击对象就可以了。注意,在 COMBO 攻击中是可以发动咒法的,但是必须使用 COMBO 对应属性的咒法,如果使用了其他属性的咒法,COMBO 就会被破坏。

队列系统

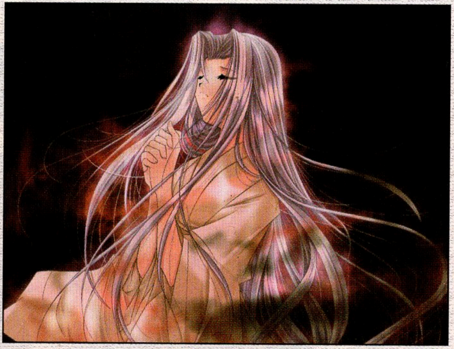
我方角色最大 6 名出战,可分为两列,前排 3 人,后排 3 人。普通攻击只能攻击前排的角色,必须前排角色死亡之后才能攻击后排角色;远距离攻击武器(弓箭、笛子)和魔法则可攻击任意敌人。短武器的角色站在后排无法发动攻击,因此推荐的队列组合为:前排——猛、芹、佐久夜;后排——琴乃、麻衣、明日香。

攻略篇 IZUMO 2

序章

选项选择

1.素直に起きる
2."どうしたの? "と聞く
3.料理部、合気道部、音乐部可任意选择
4.断固として寝る
5.もうちょっと寝る



寒冷的风吹拂着她模糊的身形——她在烟雾萦绕的暗色中闭目祈祷着。

"能听到我的声音吗? 请回答……大人……"

"猛,已经早上了哦~快起床啦。"

白鸟琴乃,住在我家旁边的青梅竹马,每天早上都会来叫我起床,然后去准备早饭,晚上的时候也会来这里做好晚饭再回家。真是多亏了她,我们家两个大男人才不至于饿死……不过,每天这么早都来叫我起床,真是有点让人受不了,拜托你以后做好早饭给我送上来啊~当然,这种话我是绝对不敢说的,万一琴乃一生气,以后不来做饭了,恐怕我还等不到饿死,就要被六介爷爷乱剑砍死了。

我在被窝里央求:"再让我睡五分钟啦……拜托!"

"好吧,那五分钟以后一定要下来哦。"琴乃无可奈何地走出房门,我一边算着时间,一边又睡了个回笼觉,刚好五分钟,赶紧起床!

我来到厨房,琴乃一边弄着早餐一边微笑着对我说:"早安,猛君。"



"好香!! 在做煎蛋?"。

"嗯,猛不是最喜欢吃煎蛋吗?"

"对~是最喜欢吃琴乃做的嘛。"我来到餐桌边的椅子坐下,"每天都要麻烦你来做饭,真是太感谢了! 不过,琴乃你穿围裙的样子真的很可爱呢~"

"讨厌啦~猛,不要说这种莫名其妙的话嘛!"琴乃红着脸说到。

“早上好！哥哥！”这个很有活力的小女孩是琴乃的妹妹明日香，虽然看上去很小，其实也就比我低一年级而已，而且还是学校弓道部的主力哦～

“又起这么晚，猛！作为一个武道家，一大早就懒懒散散的，这怎么能行?!”这个罗罗嗦嗦的老头就是我的爷爷塔马六介，虽然我是被六介爷爷收养的孤儿，但是这么多年来六介爷爷一直待我像亲生孙子一样。

“知道了啦！现在是和平时期，哪里还有什么武道家之类的东西？”

“六介爷爷别生气了～早饭来啦～”琴乃适时地插到正要开始吵嘴的我们中间。

我们就读的学校名叫“出云学院”，是一所男女同校的私立高中，至今已有 50 年的历史。据说它的创立者就是爷爷塔马六介，即使早已从理事长职位退休，他也是依然担任着剑道部的名誉顾问。

“50 年前……那么，爷爷已经 80 岁了吧？”明日香说，“啊～还真是一点都看不出来呢！”

“是啊，现在这年纪还天天冷水漱洗和修炼剑道，身子硬朗着呢。”我说道。

“话说回来，猛到现在还没有赢过爷爷一局吗？”

“呃……完全没有。根本就不是一个等级的比试，完全没有任何机会啊！”

“是吗？猛不也是剑道部的佼佼者吗？”琴乃很惊讶。

“没办法啊，爷爷说不定当年是浪客武士之类的大人物呢～”明日香很天真的说。

“没可能吧？怪不得家里连个女人都没有……咳！总之～到现在为止，镇里的警察都要求爷爷指导功夫呢。”

我们就这么闲聊着不知不觉到了校门，“对了，快到全国剑道大会了吧？”琴乃忽然问道。

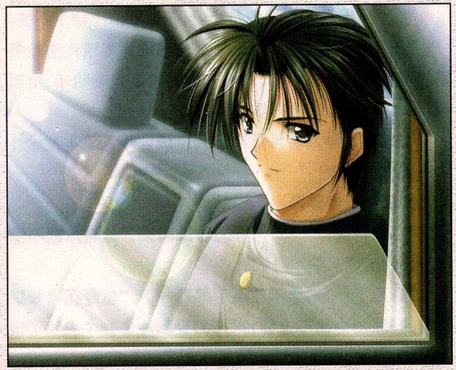
“准确来说是快到地区预选赛了。”我回答。

明日香凑了过来：“我们学校也有一个名额吧？”

“嗯，这个名额是由爷爷来决定的。”

明日香笑着说：“猛哥哥那么强，应该是你吧？”

“怎么可能是我？真要选的话，多半也是大斗刚那家伙，从以前开始我就老输给他……”



真是说曹操曹操就到，刚坐着私家车正好开到校门。大斗刚和我一样都是孤儿，小的时候在孤儿院和他就是很好的朋友，现在我和他更是被称为剑道部双璧的学校名人。不过，这小子居然每天都坐着私家车上学，真是有够嚣张的～

刚一边走下车，一边叹气：“昨晚我做了个奇怪的梦，有恐惧的感觉也有怀念的感觉，很不可思议的梦……好像隐隐约约看到一个穿着薄衣的女子……”

“哈？你居然也会做这种 H 的梦!?”我指着他大笑起来，让你小子坐车来上学这么嚣张。

琴乃听见之后脸立刻红了起来：“讨，讨厌啦～刚君竟然也是这个样子……”

“不，不是你们想的那样啊!!和 H 之类的根本扯不上关系的好么？”刚连忙辩解道：“猛每次都是这样，一点正经的东西都不会！”

“薄纱的女子，拜托！这样了还不是 H 梦么？”我说。

“去你的！根本不是这样！”刚低下头说，“这个梦到底是什么意思呢？似曾相识的样子。”

“这会不会是 deja－vu(法语)，也就是‘既视感’。”琴乃说道。

“那是什么玩意？”

“也就是说明明没有发生过的事情，却觉得好像在哪里经历过一样。”琴乃对心理学方面很感兴趣，看过不少这类书籍。

“应该不是吧，大概是我太累了。”刚摇摇头说。

“安啦安啦！马上就要期末考试了，你就别想太多了。”我拍了拍刚的背后。

“放心，跟猛比起来，期末考试完全是小儿科的东西。”刚笑了笑，看着我说。

“好小子！别以为你是全年级第一名就可以在我面前嚣张了哈！”

“那我可不会帮你补习了！”

“大佬!! 我错了！就饶过小弟一次吧～”

“痴线啊你!!”

我们一路说说笑笑进了学校，刚提醒我放学要记得去剑道部练习，而明日香也要我放学去她那边玩。来到教室，我的损友铃木立刻凑了上来：“听说了么？今天我们班有转校生哦！”。这人除了小道消息灵通之外，其他什么都不会了。

“我可是从学生会长北河和老师那里听到的，绝对不会错！转校生还是归国子女呢～美国来的！”

学生会长？那不就是北河麻衣么。无论是运动还是学习都非常优秀的人，成为学生会长也是几乎以全票通过，本校的第一才女，可望而不可及啊～

“喂～你说那个转校生会不会比北河更有魅力？”铃木问我。

“我怎么知道？你一向不都是以情报灵通自居的么？自己调查去啊！顺便把这次期末考试的题目也给调查一下！”我没好气的回答。

突然我的背后感觉到一道锐利的目光正注视着，我回头一看，北河不知什么时候站在我们身后。莫非，刚才的对话全都被她听到了？我赶紧抛下正在幻想的铃木，回到座位上老老实实地坐下……

“大家坐好！在上课以前，有个事情要宣布，我们班来了一名转学生。”老师一边说一边走到讲台，尾随其后是一个陌生的女孩子。那个就是传说中的转校生？嗯～的确很可爱的样子。

老师话音刚落，令人意外的事情发生了，那女孩冲下讲台，跑到我旁边，一把抱住我，还很高兴的叫我的名字“猛！终于见到你了，太好了!!”

“哈？究，究竟是怎么回事？喂，你，你，冷静一点……”虽然这种情节在梦里发生过好多次，但真正出现在现实中，还是让我不知所措。

“是我啊，我回来了啊！我回到日本了！”那女孩使劲摇我的手臂。

“等等…”我极力挣脱开她的攻势，“你，你是谁啊!?”

“我是谁？你居然问我是谁？……不会吧……不敢相



信……你居然敢把我忘记……”那女孩的表情一瞬间怒气和惊愕交织，驱使她的肩膀颤抖起来，然后大声说，“你说过要我嫁给你的！”

哗!!!!!!!!!!!!!

教室里一下炸开了锅！无数想把我碎尸万段的男性目光投射过来，另外还夹杂着不少充满鄙视的女性目光…完了，我一世英名，就被这个莫名其妙的疯女人毁了。

口胡!! 我决定和她理论清楚。当我凶狠的目光看过去的时候，发现她强忍着眼睛里的泪水不掉下来，于是我又心软了下来。可就在这个时候，意想不到的事情发生了！女孩突然摆了一个空手道起手式，然后一记可以列入教科书的“正拳突”向我的下巴急袭而来，我完全无法作出任何反应。天旋地转，伴随着女孩哭声：“猛是个大混蛋!!!!!”我失去了意识。



当我睁开眼睛，已经是午休的时间了。真是没用！身为剑道部主将的我居然被那女人打晕了～啊，好丢脸，这事情如果传出去的话，还怎么在出云学院里混下去……

“八岐同学醒了？”北河居然站在我面前递给我一块手帕，“逢须同学下手还真重呢。”

“她叫什么名字??”

“逢须芹……”

啊！是芹啊——!!北河一说出她的名字，我就全部想起来了。逢须芹是爷爷的孙女，小的时候经常和我一起玩，后来由于她父亲的工作调去了国外，芹也跟着去了。居然把她忘记了……真是该死！我爬起来，还是先到食堂填胞肚子再说。

北河叫住了我，“现在去食堂不大好……”

“为什么？”我回头问她。

“因为刚才的事情，已经传开了，隔壁班的白鸟同学，还有她的妹妹都很生气。”

死定了!! 六介爷爷，以后我们只能吃泡面了……

北河说我现在不方便去食堂，可以帮我买点吃的拿到楼顶去吃。无奈之下我只能拜托北河帮忙了。

来到楼顶，北河说自己经常会一个人到这里来吃饭。我看到北河拿的精致的便当，忍不住赞叹到：“看上去你的便当很好吃呢！”

北河：“谢谢！”

“嗯？为什么要说谢谢？”

“因为便当是我自己做的。”

“啊！原来是这样！没想到北河你还有一手好厨艺呢！”

谈话一下拉近了我和北河的距离，于是我们一边吃饭一边聊天。我惊奇的发现，北河居然是神社里的巫女。

“这么说，北河你每天都要穿着巫女装打扫神社罗？”

"嗯，是的。"北河的脸上难得浮现出红晕，"这件事情，可以不要告诉其他人知道么？"

"放心！我一定会保守秘密的！"我拍着胸脯。

"八岐同学，真是个好人呢～"令我意外的是，居然看见北河脸上浮现出淡淡的笑容。

这时候，突然一只乌鸦飞了过来站在北河旁边，并且北河还喂手中的菜给乌鸦吃。



看见我惊讶的表情，北河告诉我，乌鸦的名字叫矢太郎(ヤタロー)，是她的好朋友。虽然养只乌鸦作宠物令我很惊奇，但我很快就发现这只乌鸦不一般，似乎通人性，于是很快就和矢太郎混熟了。

"矢太郎也把八岐同学当朋友了，真好。"北河高兴的说。

回到教室，老师居然以"不能亏待你的相好哦～"为由让逢须芹坐在我的旁边。这下可好了，铃木叫嚷着"你这个叛徒"在旁咬牙切齿。芹也正好回来，依然一脸不爽的样子。



好不容易等到放学，我想起上午和明日香的约定，于是来到弓道部。

"今天的谣言果然是真的啊？难怪姐姐生气了。"明日香腮帮鼓得老高。

"不是这个样子的！芹其实是家人啦……"我解释道。

"反正……你可不要辜负姐姐！"这什么跟什么嘛。

不行，这个误会我一定要解释清楚。刚巧在走廊碰到了芹，我拉住她，对她说："芹，我什么都想起来了，你是我小时候的……"

"太好了！我的猛还是没有变！"琴一下抱住我说，"你什么都想起来了吗？"

"是啊……过去十年了呢……"

"那就好！"芹兴高采烈地说着，"我还要去老师办公室解决一些手续呢，回头见～"非常高兴地拔腿就跑。这丫头，还真是善变。

芹自然是和我住在一起，于是放学我们便一起回家。我对芹说："你还没有加入社团吗？"

"嗯，我也不知道应该选择哪个社团，而且这里居然没有空手道部。猛，你说我加入什么社团比较好？"

我摸了摸下巴，刚才那记正拳突击威力可不是盖的，没想到这家伙的粉拳这么厉害……"芹，你加入合气道部好了，女孩子比较多，也正好是你喜欢的格斗技。"

"合气道，嗯，可以考虑一下。不过，人家还是喜欢空手道一些，合气道的摔投技太多，麻烦死了！"唉，你其实应该加入极限流空手道……

回到家里，我正在头疼应该怎么和琴乃解释芹的事情，没想到琴乃和明日香居然早就知道这是个误会了，肯定是六介爷爷已经告诉她们了。天下太平就是好啊～

"危机即将降临在这个世界……现在需要你的力量……只有你才能拯救世界。"从未知的彼方传来的悲伤之声，同时有着自我牺牲的决意，像是要把人吸入般，我的意识也渐渐模糊了……

"猛，起床了哦！要迟到了！"琴乃的声音响在我耳边。我觉得头很沉，一边哈欠一边下楼，在吃早餐之余，大家见我神色不对，"做了很不好的梦……"我揉了揉太阳穴。"那到底怎么回事？"芹和琴乃满是关切的盯着我。

"算了，只不过是个梦而已，想这些多余的东西干嘛～"我说着就拿起筷子吃早饭。

来到校门，发现刚正在那里等我们。我想起那个奇怪的梦，于是就和刚说了一下。刚吓了一跳，"那不就跟我做的那个梦差不多么？"

"那就奇怪了，就算是H的梦，怎么我会和你梦到同一个呢？"我大惑不解。

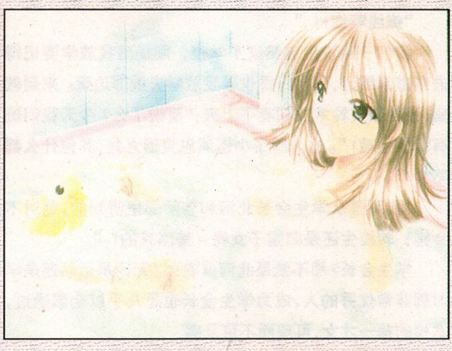
"啊，你们两个……"明日香突然在一旁插口，"连做梦都一样，你们真是相亲相爱，心灵相通啊～"

"喂！你别在这里胡说八道！"我和刚异口同声地说。

"这，这是不道德的……"琴乃红着脸说到。

"拜托，你不要把我们想像成你那些BL漫画里的角色好不好？还有，拜托你把那些漫画收好，别老让明日香看这些莫名其妙的东西～"我对琴乃说到。不过琴乃显然还沉浸在同人女的幻想之中……

晚上回到家里，由于刚刚练习完剑道，我不由分说先冲进浴室。但是，我忘了现在家里多了个女人，于是……



"猛是个大变态！！"芹的正拳三段突又结结实实打中了我，我飞出了浴室，口胡！！我还什么都没看到呐！！！

月光柔和地遍及夜风吹过的草地，刚在草地上不断挥刀修炼，想着白天在剑道馆见到琴乃的事情——

琴乃已经在剑道馆徘徊了几次，眼睛总是注视着猛来的方向。

"琴乃，我们可以聊聊么？"刚觉得琴乃很不对劲。

"……"琴乃默然点点头。

"是因为猛的事情吗？"自从芹回来以后，琴乃总是一副黯然神伤的样子。

琴乃张了张口，最后小声地说："我很羡慕芹……"

"嗯……猛是个迟钝的家伙……"刚看着琴乃，叹气道，"那个傻瓜，他完全不明白琴乃你的心情啊……"

"不是这样的！"琴乃的眼瞳分明渗入了一丝怒气，"刚，你对猛什么都不了解，作为朋友……怎能说出这样的话！"真是令人意外的琴乃，刚吃了一惊，说不出话来。

"呀喝！"刚一边挥着木刀一边要把白天的事情撇到脑后，夜晚的风似乎吹拂不去刚心中的烦躁。

"时间已经迫在眉睫了……"女人的声音从幽深处接近，"两个世界，即将浮出水面……最后之战要到来了……大人！请听到我祈愿的声音……"

"刚和琴乃发生什么事情了呢？怪怪的。"我和芹一起走入教室，芹发出疑问。

"不清楚……这两人不会吵架了吧？"我摊手道。

下午放学，得知明日香将参加弓道的全国大赛，我和芹都不禁为她感到很高兴。对比起明日香情绪高涨，刚却是耷拉着脑袋，在剑道部跟我心不在焉地对打。剑道也要全国大赛了，刚这种状态实在不容乐观。爷爷见状把我们两个留了下来，芹便说要到外面等我们。

"都知道出云学园挑选一名代表参加全国大会的事情了吧。"爷爷干咳了几声，"你们听着……代表是……"

我们不由得站得直直的，等待爷爷的下一句。

"八岐猛，你被推荐为全国大会的代表！"

我万万没有想到代表居然会是我。但爷爷那严厉目光下，我知道这绝对不是开玩笑。一股凝固的沉默穿过我和刚之间。

"爷爷，你没搞错吧!？我还没有赢过刚一场，怎么会是我呢？"我抗议起来，"应该是刚！"

"不用废话了，你的实力我看在眼里，毫无疑问，你就好好珍惜这份荣誉吧！"爷爷斩钉截铁地说。刚面如死灰，径直走了出去，我想去追他的时候，爷爷却叫我不要动。

"好了，我也不拐弯抹角了，这次选择你当代表，是因为你在平常的练习中总是会下意识地让着刚，根本就没有发挥出自己的实力！"爷爷声色俱厉地对我说，"你要成长起来，不能沉溺在这不像真正友谊的虚伪的关心中！"

听到爷爷这番话，我的心就犹如一把刀插入，这算是"真正的事实"吗？我明明是把刚当成最好的朋友来看……不是的！刚是我的好朋友！我一边摇头一边跑了出去，我要去找刚！

刚独自一人来到操场附近，对住墙壁砸了一拳，他心头上涌起了耻辱跟劣等感。"明明是属于我的东西……怎么会给猛那家伙轻而易举得到了……"刚又用力捶了一下墙壁，尘土纷纷落下。

"刚……"路过的琴乃正好看到这一幕，"啊……猛还在剑道部吗？"琴乃问道。

刚哑然失笑，这女孩真是对猛关心无比啊，他心里的屈辱漾起漩涡，形成一股黑暗的意识向眼前的少女移去。

"你不要再想着猛的事情了。"刚对少女说道。

"嗯!？"琴乃的表情先是惊讶，接着明显浮现了不快。

"十年了哦，你的心情无论如何都没有办法传达给那家伙不是么。与其这样，还不如放弃好么？哈哈哈，所以啊，从昨天开始，逢须同学的半路杀入……"

"住口！"琴乃忍无可忍地大声说，"昨天根本就没什么！请适可而止！"

刚怔怔看着琴乃。

"我最讨厌你……！"琴乃啜泣起来，"你根本就不懂我对猛的心情！"

"烦死了！"刚忍不住推了琴乃一下，"总是猛君长猛君短的！我哪点比不上猛!？"琴乃受到冲击整个人飞了出去，跌倒在地，膝盖被地上的石头割了一个口子。



我追着刚出了道场，正好看到刚才的一幕。见琴乃被刚伤害，心中的怒火突然升起，我像一头被激怒的狮子，发狂似的朝刚冲了过去……

“混蛋！！！刚！！你居然敢伤害琴乃，我绝对不原谅你！”我挥起拳头，狠狠朝刚抡过去。刚一脸茫然的看着我，丝毫没有回避的意思。

拳头重重的打在刚脸上，巨大的冲击使刚往后连退了几步，而我的怒气也在那一拳中发泄了大半。这时，芹和爷爷赶到了，制止了骚动进一步扩大。

“混帐！！！身为武道家，怎么可以做出这种事情！?”爷爷在道场里教训我们。“如果心怀不满的话，那就用实际行动证明给我看！八岐，大斗！拿起你们的剑来，胜利者就是出云学院的代表！”

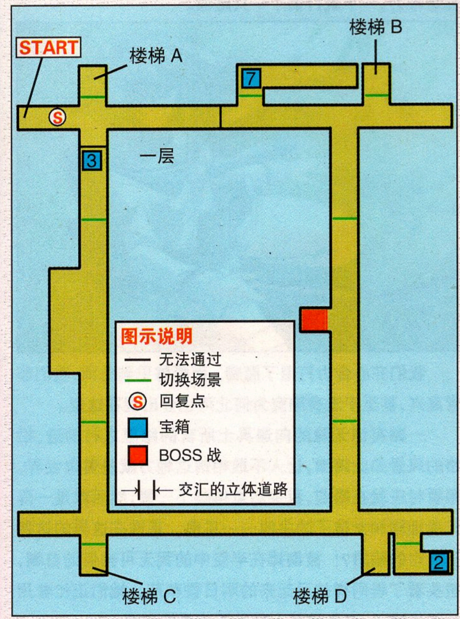
我和刚默默的拿起竹剑。这时我又想起了爷爷对我说的话“不能沉溺在这种虚伪的关心中”，好吧，这次我就尽我的全力来比试一场！我的变化令刚感到很奇怪，对峙了一段时间后，刚使用了杀手锏，上段3连斩！！而我等的就是这一瞬间的破绽，我的竹剑毫无花巧的高速向刚的胸口袭去，而刚显然没有预料到我在这个时候居然会反守为攻，根本没有任何防御……

“一本！！”爷爷宣布我是这场比试的胜者，在我茫然之际，刚已经黯然离开了道场。

爷爷让我一个人留在道场，好好想想今天发生的事情。我在道场里冥想了一段时间，却始终无法理出头绪，于是我离开道场，准备回更衣室换好衣服回家。没想到，整个学校突然剧烈震动起来。“地、地震??!！”

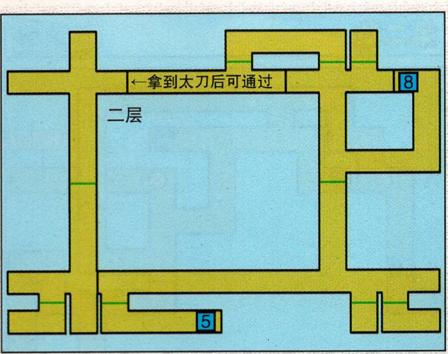
两个世界缠结在一起，时间降临，出云学园又要回到“那个时候”。站在屋顶的北河麻衣望着天空喃喃说道：“来了……”

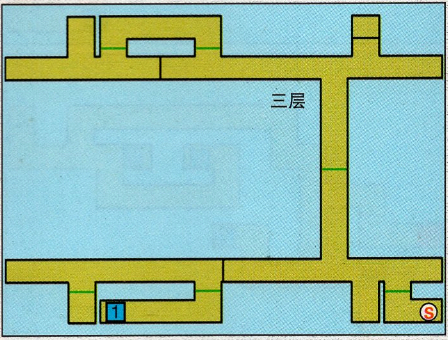
第一章



道具列表	
1	编みベルト(猛)
2	太刀(猛)
3	苦玉×3
4	苦玉×3

道具列表	
5	胸当て(明日香)
6	和玉×5
7	和玉×5
8	しましまパンツ(芹)





流程

1.从楼梯A上到2F，沿着通道一直往南走，再从楼梯C下到1F和白鸟明日香会合。

2.与明日香合流之后，到东侧尽头的房间里的宝箱处拿到“太刀”。

3.从1F楼梯C上到3F，到教室里可拿到猛的装饰品“编みベルト”。返回2F，装备太刀之后可以通过北侧走廊被树木挡住的地方。进入房间后可通过被树木破坏的房间(只能通过一次)。

4.到2F西侧教室可拿到明日香的防具“胸当て”。

5.从2F楼梯D上到3F可发现琴乃和刚，然后从3F往西，通过房间后到达楼梯A下到2F。返回之前被树木破坏的房间，可从这里下到1F。

6. 从楼梯B上到2F可拿到芹的装饰品しましまパンツ(内、内裤？黄果树瀑布汗！！！)，之后返回1F准备BOSS战。

7.前往1F中庭进行BOSS战。BOSS为木属性和毒属性攻击，可在装饰品上装备木玉，加强属性防御，毒属性威力不大，即时中毒也没有太大关系。另外保证至少两人装备和玉，以便回复HP。攻击时以猛和芹为主力攻击，明日香站在后排进行援护和补给。全员LV4以上的话，战胜应该没有问题。剧情之后可获得道具“蔓”。

喑鸣的崩颓，轰隆的巨响过后，我发现外面尽是蔓生的异型巨大植物穿过了出云学园……这到底是怎么回事？我实在不敢相信眼前的一切，我在走廊上碰到了芹跟明日香。

“姐姐和刚不见了……”明日香还穿着弓道服，气喘呼呼地说道。

我们走出没多远，透过走廊的玻璃窗就看到琴乃躺在刚怀里，而刚面对巨型藤蔓的攻击苦苦支撑。

我们往刚的方向跑去。在一个被蔓藤破坏的教室中，我提议沿着蔓藤直接滑下，芹第二个下来，我正好一抬头，看见了芹的内裤，于是又被芹的空手道一顿修理。冤枉啊！我又不是故意看的……可惜，明日香的弓道服裙子太长了，要不然的话……疼，疼！！你下手轻一点好不好，芹?！你这样子，以后谁敢娶你?





我们来到巨蔓处，刚喘着气对我们说：“放心，我会保护琴乃的，你们赶紧把这巨蔓打倒吧！”

那株异型巨蔓在我们的合力攻击下，犹如喷泉一样咕咚消失了，实在是要感谢芹的空手道，我一个人的话，绝对不是这触手怪的对手……

“琴乃怎么样了？”我看着躺在刚怀里的琴乃。

“只是晕过去了，放心。”

“啊……猛！”琴乃睁开眼睛。

“还是对猛念念不忘吗？”刚放开了琴乃，咬紧牙关，“你们……”

“冷静一点！刚！”

忽然又一波晃动，“啊?！是我梦中的那个人……在呼唤我！”刚似乎看到了什么，站了起来。没等我们反应过来，琴乃和刚就在一阵白光中消失了。

“这里是什么地方？”刚从地上爬起来，在他眼前的是一个少年和一位老人，他们的装束与众不同。



“大概他就是救世主吧？”少年将刚上下打量了一遍，刚看了看周围，一片荒凉的原野。

“你们是……谁？”刚挣扎着站起来。

“不用多说，让我跟你比试比试吧！”少年一刀砍过来。刚惊奇的发现，少年手里的武器是日本古代才会用到

的“直剑”。刚连忙举剑应对，但是没多少下，手里的剑就被打飞了，少年将他的刀指住了刚的喉咙，说：“看来，他不过是个一上战场就会没命的废物而已。”

“御名方(ミナカタ)，住手！”一个威严的女性声音传来。(注：御名方是出云神话中，出云国的统治者大国主神的儿子)



“卑弥呼(ヒミコ)大人……”御名方只能收起剑站到父亲身边。(卑弥呼是邪马台国女王，邪马台国就是公元三世纪时的日本，据《魏志倭人传》记载，公元二三九年，卑弥呼派使者带着贡品，横渡大海来到洛阳，表示愿意臣服于魏国，希望魏国能和邪马台国永世交好。魏明帝曹睿欣然答应，并授予卑弥呼女王“亲魏倭王”的称号。)

“救世主大人，让您受惊了，我是卑弥呼，为了挽救这个世界，所以我把您召唤到这里来……”



“什么……你就是梦里的那个……”

“没错，那是‘织梦之力’，在我的祈祷下，您终于来了，请求您救救这个世界吧！请告诉我您的名字……”

“刚，我叫大斗刚……”

眼看天色渐渐暗了下来，我带着明日香和芹准备离开学校，但是来到校门口却发现门外有众多猛兽徘徊，这时候出去的话，肯定是死路一条。于是，我决定先回学校躲藏起来，等到明天天亮再说。

我们来到学校的保健室，这里有床和被子，正好适合过夜。

“哎呀～让猛这个男生跟我们两个女生共处一室真是危险呢～搞不好他又在想什么H的东西了。”都这种时候了，芹还开玩笑……

“拜托！你就老老实实给我睡觉吧。就算要夜袭，也不会袭到你那去的，怎么看明日香都比你合适……”

“啊！讨厌了啦～猛哥哥……”明日香红着脸嗔怪到。

躺在床上，凝视流泻下来的星光，“刚，琴乃，你们到哪儿去了呢？”想着想着，我陷入了深深的睡眠。

一个不知名的地方，我听到有人在呼唤我，“猛大人……”一个身着黑色古代服装的少女出现在我面前。

“我是蔓，之前就是猛大人打倒的那株巨蔓……我是操控草木的精灵，一直担任守护神圣之地的工作……”

“怎么会有那种事情……”我揉了揉眼睛。

“不要害怕，我是站在你这边的，现在，我要你成为我的主人，跟我定下契约，因此需要你的‘气’。”

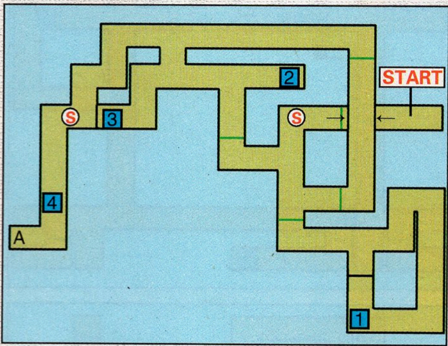
“啊？‘气’？……那是什么意思？”

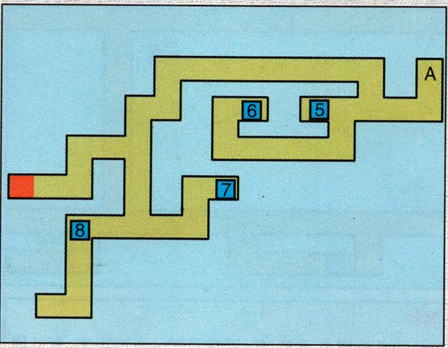
“‘气’就是身和心的一体，在结下契约之前，我要感受到来自你体内的‘气’，并且与我的‘气’交换，换句话说，让身体之间重合，以精神之力灌注。”

“这样？”我不禁脸红起来了，伸出手抱住蔓。

“嗯！”蔓微笑地点点头，然后消失了，而我的掌心则多了一枚勾玉。

第二章





流程

1.麻衣加入后进行强制战斗

2.根据地图的路线前往“隐れ里”。注意地图上有不少装备，建议全部拿到后再离开。这里的敌人“蛇”会令角色中毒，可以考虑在防具上装备苦玉防止毒状态。

道具列表		道具列表	
1	拳法着(猛)	5	产玉(隐藏在草丛中)
2	ひらひらリボン(明日香)	6	练心(明日香)
3	ベスト(芹)	7	ナックル(芹)
4	产玉	8	产玉(隐藏在草丛中)

早上起来，我们离开学校后，却惊奇的发现外面的世界居然和我们所熟知的小镇完全不同，大片的森林，还有许多不知名的动物，这里究竟是什么地方??

正当我们疑惑不解的时候，一群身着日本古代士兵服装的人围了上来。从他们的言语中，似乎把我们几个当作了魔物。拜托，你们去找块嫩点的豆腐磕死算了，有这么如花似玉的魔物么？就在他们要发动攻击的时候，一名骑马的首领模样的男人制止了他们，“这三个孩子并不是魔物，放下武器吧。”



“是，迦具土(カグツチ)大人……”士兵们听从命令退下。(迦具土，出云神话中伊邪那岐和伊邪那美的儿子，司火神。)

迦具土笑了笑，对我们说：“你们是出云学园的学生啊，又来到这里了……嗯，女生的制服样式又改变了呢，不过男生制服还是没有什么变化。”

我们看着迦具土丈二和尚摸不着头脑，他怎么知道出云学院的事情，而且听口气好像对出云学院还相当熟悉。他接着说：“我是根之国(ネノクニ)的统治者，通常来讲就是死后的世界……现在已经变成了恶灵和魔物跋扈的地方……”

见我们一脸难以置信的样子，迦具土便说：“之前你们遇到了蔓精灵吧？因为精灵是不属于你们的世界，你们打败了她，并且跟她结下契约……那就证明你们已经进入到根之国。”

“换句话来讲，也就是说，这里确实是死后的世界，黄泉之国……”芹思索道。

“啊，不会吧，我们死了!？”明日香说。

“当然没有这回事，你们现在就跟我一样完好无缺地存在这个世界。”迦具土说着，一名士兵跑过来：“报告，现在魔物有部队向这边方向袭击了！”

“你们沿着这条路去往尽头的隐里之村吧，那里是我们的大本营，不会受到魔物的袭击。我现在要带队去阻击魔物们了，祝你们好运，我会在隐里之村等着你们。”说完，迦具土上马率军离去。按照迦具土提示的方向，我们三人进入了树林中的小道。

“啊！”我脚下一滑，掉入了魔物的陷阱中，魔物围了上来，而我的脚却怎么也拔不出来……眼看我们就要成为魔物的食物，突然“啪”的一声，一道耀眼的闪光划过，陷阱被斩开。

“北河！”我们又高兴又惊讶地看着那少女。只见她挥舞着稚刀，一下就打倒了一只魔物。



我们齐心合力打退了魔物。而能够见到北河，我们非常高兴，甚至于没有细究为何北河也会出现在这里。

一路有惊无险的向迦具土所言的隐里之村前进，沿路的风景如此绮丽，让人不敢相信这地方就是黄泉世界。眼看村庄就在眼前，我突然觉得脚下一紧，然后就是一阵天旋地转和女孩子的尖叫……见鬼，是谁在这弄的这种下三烂的陷阱?！被倒掉在半空中的我无可奈何的自嘲，扭头看了看同样被吊起来的明日香和芹，她们正忙着用手压住裙子，以免被某人看见不该看的东西……

被吊了半天，居然连一个人都没有出现，真该死！正在这时，我忽然听到了一个女孩子银铃般的笑声。从森林的小道上一个穿着巫女服的少女“噔噔”小跑过来，见到我狼狈的模样，幸灾乐祸起来。

“快放我们下来!！”

“不行！你们肯定是魔物的间谍！”

“胡说！！我们才不是什么间谍，是迦具土大人让我们过来的！”

“啊？是我爸爸……？呀！！！”巫女服的少女一边说话一边向我们靠近，可没想到她居然也踩到了陷阱上……



“啊！！笨蛋！！白痴！！这陷阱不是你自己设置的么？”我忍不住大骂起来。

“人家装了好多个陷阱，忘记了嘛，我怎么知道这个地方还有一个……”少女一边忙着捂住自己的裙子，一边委屈的说。

“那现在怎么办？谁来放我们下来？”

“我，我也不知道……这里平常都没人来的……”

“苍天呐…………！！！”

四人不知道被吊了多久，幸好迦具土回来救下了我们。原来那个少女叫佐久夜(**サクヤ**)，是迦具土的女儿。来到迦具土的家内，迦具土的妻子天照(**アマテラス**)很热情的招待了我们，真是做得一手好菜的亲切阿姨啊~

天照告诉我们，我们是来自苇原之国(**アシハラノクニ**)，也就是人间界，而他们是属于根之国，也就是黄泉界。这两个世界几千年来都是相邻互相存在着，在苇原之国死去的人就会来到根之国，然后在根之国气数已尽的灵魂也会通过转生回到苇原之国。就这样，两个世界之间的生命不断轮回循环着，但是恶灵之首黄泉津大神(**ヨモツオオカミ**)总是妄图破坏这个平衡，所以迦具土和天照是作为镇压黄泉津大神而存在的，专门跟恶灵作战，以保护两个世界。

听毕天照的一番话，明日香问：“这里是死后的世界，难道我们不能回去了吗？”

“啊，好想爷爷……”芹皱起眉头说，“猛，你说我们怎么办？”我不吭声。

看着失落的我们，北河安慰我们说：“大家打起精神来……”

“要回去也不是没有办法的。”天照笑了，“虽然不知道你们怎么会来到这个世界，一般来说，把灵魂送回苇原之国是可以用还魂术的。”天照的话给我们带来了希望。

“那可以告诉我关于苇原之国的事情吗？”佐久夜扯了扯我的衣角。

“可以~但你也要告诉我根之国的趣事哦。”我回答到，这时突然发觉佐久夜还是很可爱的。

是夜，我们吃过饭后留宿在村子里。“发生什么事情了！？”我听到外面一阵咔哒声和炮火燃烧声，从床上站立起来往屋外跑去，深蓝的天空被赤焰染得通红，村里一片狼藉。

大家跟迦具土夫妇集合在一起，“本来这里是不可能给魔物发现的！”天照说。

“反正你们快走！我和天照留下来对付魔物军队！”迦具土将佐久夜推至我面前，“女儿拜托你了，猛！快走吧！”

佐久夜哭着摇了摇头，抓住迦具土的手臂，说：“爸爸妈妈，我要留下来要跟你们一起战斗！”

“说什么傻话呢？叫你走就走，留在这里我还要分心照顾你，而且就凭这么几个魔兽，我还不放在眼里！”

大家依依不舍告别了迦具土夫妇，急奔到原野，一个人影在敌军中间出现使得我们大吃一惊，“刚和琴乃！？”



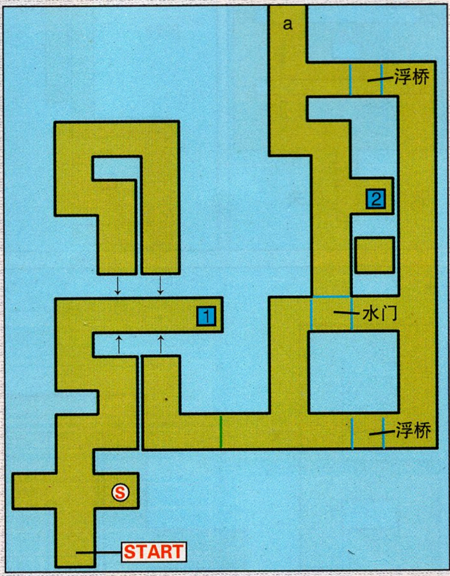
刚骑着马，而琴乃就坐在后面。我咬着嘴唇，没有止住心里的一阵阵悸痛，虽然我想这时候冲过去拦住他们，但我知道，绝对不能这么做，否则就会暴露我们的行踪。

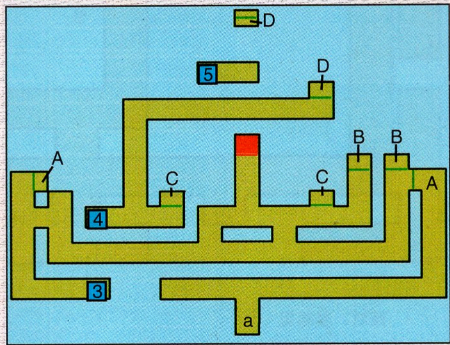
“对了，沿着这条河往下流走，就可以去到‘四圣兽’之一青龙的洞穴。它知道使用还魂术回到苇原之国的方法。”佐久夜道。

“那好，我们这就前往青龙的洞窟！”

第三章

IZUMO 2





流程

1.**サクヤ**是短武器，必须安排到前排才能攻击；可以把长武器的麻衣换到后排去。

2.首先要打开中间的水门(选择第1项)，令南侧的浮桥浮起。通过浮桥后，在另一侧关闭水门，使北侧的浮桥浮起后通过。

3.一路穿过山洞到达中央平台即可遇见青龙。注意这里的敌人会睡眠和暗黑的异常状态，暗黑可装备暗玉后用魔法解除。

4.BOSS战对青龙，战斗之前在防具上装备水玉，武器装备木玉，利用属性攻击可轻松取胜。

道具列表
1 无地胯(明日香)
2 宝手拭(麻衣)
3 直心(明日香)
4 メリケンサック(芹)
5 八握剑(猛)

“这位是卑弥呼大人从别的世界召唤来的勇士！从此就是我们的伙伴——大斗刚！”御名方正在给军队的胜利摆庆功宴，“哦！还有，刚旁边的少女……叫琴乃吧？她是刚的……”御名方扭过头问：“她是你的妻子吗？”

“啊……没有这回事……”刚脸红了。

“那么……她是刚的朋友，琴乃！”御名方举起酒杯，“为我们的新伙伴干杯！为我们的胜利干杯！”

宴会完毕后，大斗刚在兵营望着夜空。御名方不知什么时候已站在他身旁，说：“我一直很关注你的剑技……那是苇原之国的功夫吧？看上去跟迦具土的剑技很像。教我好不好？”

刚微微一笑，为了赢过猛……猛，你等着瞧，便说：“那么，你也教我你的剑技吧！”

另一边，在卑弥呼的宫殿里。“卑弥呼大人，迦具土的部队似乎没有全灭。”卑弥呼的心腹——麟报告说。

“那是怎么回事？”卑弥呼问。

“根据情报，迦具土的女儿佐久夜已经逃出来了，并且护卫她的人似乎是跟刚大人一样来自苇原之国的。”

“苇原之国的人吗？”卑弥呼来回走了几步，最后停下来说：“那么，提醒一下刚和御名方，尽快想好对策以降服佐久夜和那个苇原之国来的人。”

我们在佐久夜的指点下来到了青龙洞穴，这空旷的洞穴地上十分地潮湿，一个不小心就会滑倒。

“我还是第一次来这地方……”佐久夜顺着钟乳岩遮蔽下往前走去。“一个人很害怕……因为我还是第一次离开父母走那么远的路……”佐久夜往前看过去，越过低矮的岩石以及水光照耀下的地面。

“你不是一个人，有我们在你身边呢！”我希望自己的声音听起来自然，可以平息佐久夜的不安。

“话说回来，我很在意迦具土的事情。”芹突然说，“我第一眼看到他时，觉得他好像也是苇原之国那边的人。”

“对哦，他以前似乎来过出云学园，要不怎么知道制服的变化。”我想起跟迦具土第一次见面的情景。

“我敢说，他以前是出云学园的学生！”芹强调地说。

听到“出云学园”这个词，佐久夜便说：“是不是将我们和年龄相近的人聚集起来修炼的地方？”

“修炼？应该是学习，像写作业，听老师唠叨之类…”

“啊，真的很有趣哦！”

“不觉得上学有趣……”

“迦具土真是了不起呢……”明日香若有所思地说，“既然原来是出云学园的学生，从来没有想过要回去吗？”

“那是因为有我妈妈在他身边。”佐久夜扬起嘴角，微笑回答。

"哈哈，经过冒险，迦具土和天照就产生了恋情啊～好罗曼蒂克～"

"罗曼蒂克……？"佐久夜并不了解现代的外来语。

"就是美丽的意思吧……跨越两界的恋情，真棒！"芹点点头。

"谢谢！我很喜欢我的爸爸妈妈！"佐久夜很高兴，随后她低下头小小声地说，"跨过两界的恋情吗……"

"你刚才说什么？"我没听清楚。

"没说什么，什么也没有！"佐久夜连连摇头，不自觉间，她的脸上飞上了红晕。

穿越错综复杂的地下水道，眼前突然一片豁然开朗，石灰岩层塌陷而形成的天然地下湖出现在我们面前。

"啊～～"佐久夜不慎踩空了一脚，快要跌倒在水里，我连忙伸出手臂将她拥进怀里。





这时的我可以感觉到佐久夜在怦然心跳，我的胸口也一紧，多么轻盈娇小可爱的女孩，好像玻璃娃娃一样似乎会碎在我怀里。

"谢谢……"佐久夜的目光撞上我的双瞳，晶晶亮亮的大眼睛让我不由得被吸引住了。

"喂！你们要抱到什么时候？快走啦！"其他女孩子开始抗议起来。

终于来到洞窟最深处的青龙祭坛，佐久夜信步上前，缓缓祈祷起来，一股烟雾从祭坛上流泻而出。

佐久夜口中的青龙便是一名女子，只见她慢慢伸开眼睛，实在跟我想象中的"四圣兽"完全不同，"你怎么是女孩子呢？"我指着青龙问道。

"不准对青龙无礼！"佐久夜生气地对我说。

"我当然是女生了……"青龙目光定向我说，"这不是出云学园的制服吗？真怀念啊。"

难道以前也有出云学园的人来到过这里？我的脑海中闪过迦具土。

"你就是天照的女儿，佐久夜小姐吧？"青龙说道，"刚才我看到，迦具土和天照已经不在村子里了。"

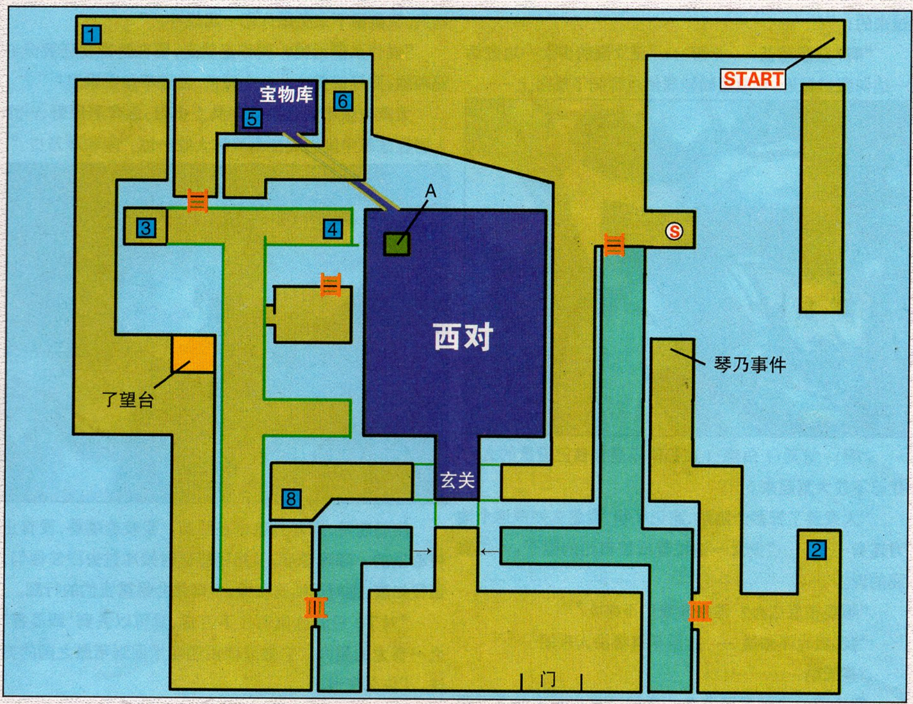
"啊！我爸爸妈妈怎么了！？"佐久夜害怕起来。

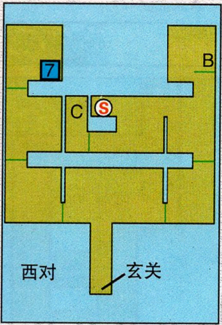
"既然不在村子里了，那很大程度上就没事，话说回来，猛，你们是要获得回到苇原之国的方法吧？那么就先让我来见识一下你们的实力吧！"

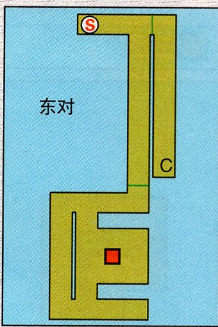
艰难战胜青龙之后，我们的实力得到了青龙的认同。青龙告诉我们，反魂之术是可以帮助我们回到原来的世界，但是作用力有限，范围很小，且难度大。也就是说，帮不了离得太远的刚和琴乃。听了青龙一席话，我决意要去恶灵那里夺回刚和琴乃，然后，大家一起回去！

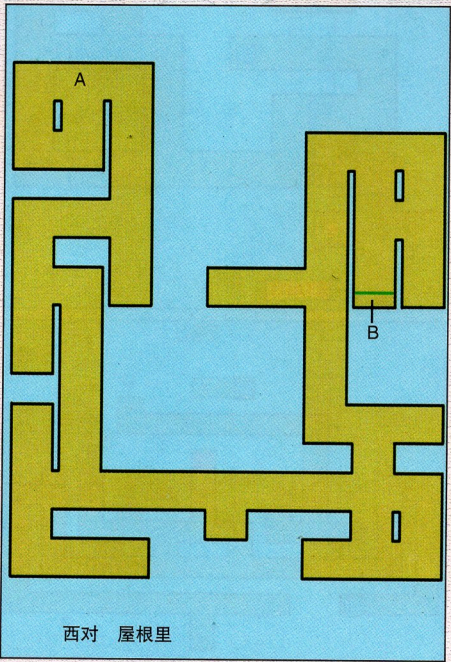
第四章

IZUMO2









流程

1.这次的迷宫比较麻烦，请仔细观察地图。这里共有8个宝箱，里面全都是武器和防具，一定要拿到。另外，这里有两种敌人"お化け"和"シェイド"是物理攻击无效的，必须用魔法攻击。

2.首先沿路向南，在记忆点附近下到小河中前进。沿小河往东，上岸之后前往琴乃所在地和琴乃对话。

3.回到小河中，沿小河向西上岸后，先将地图西北侧了望台上的敌人干掉，然后进入房间"西の对"。

4."西の对"中有敌人巡视，注意地图上的绿色标志，不要太过靠近而被发现。从"西の对"走廊上的小门出到庭院中，爬楼梯上房顶后，沿路可到达宝物库内。宝物库中有回复点和一个宝箱，另外宝物库外面还有一个宝箱可以拿取，不要漏掉了。

5.从宝物库上楼梯可到达"西の对"楼顶，这里有一个缺口，选择"飞び降りる"的话就会进入"西の对"里面。注意，在进入之前，请确保屋外的宝箱全都拿完了（宝箱1～6）。

6.沿房梁行走，然后从书架上下来，在屋内会发现一个睡着的恶灵堵住了门口，暂时无法通过。先不理这个恶灵，将房间内的宝箱打开后，从玄关出去，避过巡查来到大门处，发生对话事件后返回，之前堵在门口的恶灵就消失了。

7.进入房间的隐藏地道，来到"东の对"外的空地，进入之后就要准备BOSS战了。

8.BOSS战对ミナカタ。ミナカタ是火属性攻击，装备火玉防备。另外水属性魔法对他伤害很大。

道具列表		道具列表	
1	忍袴(麻衣)	5	稚刀(麻衣)
2	ピンクのリボン(明日香)	6	皮铠(猛)
3	革ベルト(猛)	7	水玉パンツ(芹)
4	ジャケット(芹)	8	锦の衣(サクヤ)

一种孤独强烈无情地加重了琴乃久藏在心底的悲伤，"刚变得好可怕，好奇怪。"她回想起刚对她一遍又一遍的大吼："琴乃！由我来保护你！"

"怎么了？琴乃？"卑弥呼走过琴乃的身边。

“我很害怕……”琴乃向卑弥呼投去无助的眼神。

“呃，琴乃……”话音刚落，只见卑弥呼一拂袖，给予琴乃的笛子一种不可思议的光芒，“我把我的力量施于这把笛子上了，琴乃，只要你吹起它，就可以不用怕魔物的袭击，而且你的笛声真的很优美……”

“卑弥呼小姐……为什么你要和猛他们对战呢……”

“那是必要的……”卑弥呼飘然离去。

琴乃举目远望月光下的田野，将笛子送到唇边，吹出悠扬的曲调在夜空中飘荡……



显然，魔物的军营看起来很难正面攻入，在草原上的一处隐蔽处，大伙儿开始商量偷偷潜入魔物阵内的计划。

“千万不能跟御名方对打，在魔物当中，御名方的剑术是最强的，而能跟御名方应战的就只有人类一方的迦具土”——想到青龙之前对我说的话，只要把刚和琴乃救出来就行了吧！我们最后决定攀墙从侧面暗潜入内。

“你们听得到那边有什么传来吗？”正在商议之余，北河伸长了耳朵。

“那是姐姐在吹笛子！”明日香对琴乃的笛声最熟悉不过了，而我现在才想起琴乃是音乐部的成员……

“不管怎么说，这下可以顺着笛声去找琴乃了。”

随时险象丛生的寝殿庭园，到处都是恶灵，还有胡乱纷飞的吸血蝙蝠。我们听着夜空下萦绕的笛声摸索到一间大屋窗下，琴乃就在里面……

终于可以和琴乃再会，但是森严的防备下，我只能让琴乃安心在屋子里等待我们。

“这是什么鬼地方，这么多巡查的魔物，以为是 MGS 么?!”我一边抱怨，一边紧盯着每一个巡查的魔物，竭力想找到机会溜入大宅内。

总算工夫不负有心人，我们在一个房间内找到了忍者的秘道，从秘道中我们安全来到了琴乃的房间。看到琴乃平安无事，大家脸上都绽开了笑容。

琴乃本来深锁的眉头也开始舒缓了，我问道：“刚在哪里？”

“啊，这个我不大清楚……”

“这样好了，琴乃和大家留在这里，我去找刚。”说着我要往门外跑出去。

芹拉住了我，说：“你一个人去太危险了！”

“可是……我们是要带刚和琴乃一起回去啊！”

“不管怎么说，实在太危险了，还不如大家和你一起去找。”

“那怎么回去？”琴乃问道。

“就是用我的反魂之术，回到属于你们的苇原之国。”

佐久夜话音刚落，一名男子出现在背后，说：“嚯？你们自己送上门来了啊？”

“御名方……”琴乃吓了一跳。

“嗯？你们的打扮跟刚和琴乃一样，也是苇原之国的人啊。”御名方拔出了剑，“让我见识一下苇原之国的剑术吧。”我没有选择，只能拔剑挡在众人身前，打了几十回合，御名方的力道很强，我渐渐支持不住。

突然，有一个人影杀入我们中间，挡住了双方的攻势，佐久夜大叫：“爸爸！”

“迦具土！你还活着，太好了！！”真是令人喜出望外的事情。

“我是通过西门潜入到这里来的，你们根本就没想到吧？”迦具土看着御名方。

“咳……”御名方一脸凝重，留意着迦具土的一举一动。就连御名方都不敢轻易和迦具土动手，看来迦具土的实力果然和传说的一样。

“佐久夜，接着！”迦具土扔给佐久夜一枚东西。

“这不是贝壳吗？”佐久夜接到一看。

“你们都见过青龙了吧，现在可以使用反魂之术带猛他们回到苇原之国。”迦具土拍了拍佐久夜的肩膀，“这贝壳就是可以连接根之国和苇原之国的通讯工具，你到了那里，可以用贝壳跟我通话。”

“猛……”熟悉的声音响在我耳边。

“刚！”我在御名方的背后瞥见刚走了进来，一时半会不知说什么好，“刚！我们来接你和琴乃了，一起回去吧！”

“时间不多了！”佐久夜施起了反魂之术，在飞舞的光晕之间，大伙儿走入了其中。

“刚！快点跟我们走吧！”我向刚伸出手。

“这是要回去吗……”刚似乎在考虑什么，完全没有回应我的说话。

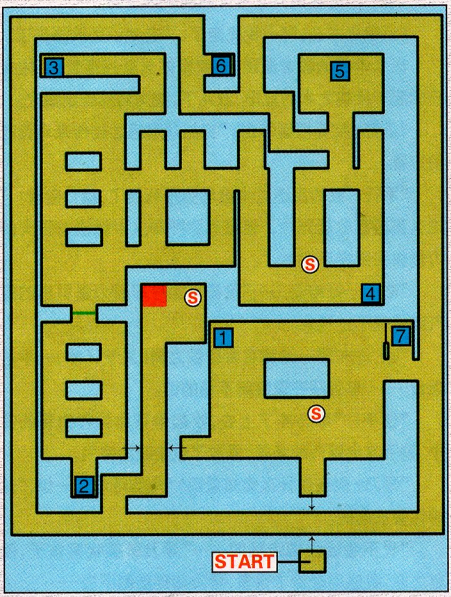
“刚！走吧！”琴乃说道。刚看了琴乃一眼，又看了我一眼，表情似乎很复杂。

“刚大人，你是我们的救世主，如果走掉的话，我们怎么办？……”卑弥呼这时候走进来说。

“不要听她信口雌黄！”我伸出手拉住刚，“跟我们一起回去吧！”

刚欲言又止，终于甩开了我的手，“不，我……我不能走，这里还有我必须留下来的理由！”刚将我一把推开，佐久夜的反魂之术发动了，我只感觉离天空越来越近，似乎就要融化在里面。

第五章



流程

1.琴乃本章会加入，记得给她装备勾玉。琴乃是远距离攻击型，可安排在后排。

2.本关的地图比较简单，先到公园中心的过山车上触发情节，然后前往摩天轮处进行 BOSS 战。注意这里会出现一个叫アネチャリ的敌人，攻击力相当高，而且我方无论物理攻击还是魔法攻击都只能对它造成 1 的伤害，幸好它的 HP 不多，注意回复，慢慢和它耗吧。

3.BOSS 战有两个敌人，都会用魔法攻击，威力较大，建议装备 LV2 的产玉，以便被击倒后复活，尽量以 combo 攻击来削弱敌人，一定要注意回复 HP。先集中攻击一个，击倒一个之后剩下的就比较容易了。注意，BOSS 的 HP 较低时会使用特技回复 1000 左右 HP。

道具列表		道具列表	
1	刺绣胯(明日香)	5	リラ(琴乃)
2	十拳剑(猛)	6	清芳(明日香)
3	铁扇(サクヤ)	7	蛇比礼(麻衣)
4	セスタス(芹)		

终于回来了，看着天空中的飞机，众人都禁不住欢呼起来，而第一次来到人间界的佐久夜则对任何事物都充满了好奇。这时佐久夜带着的贝壳响了起来，口胡！！那铃音，还会振动，这分明就是个翻盖手机嘛！！！天照在电话那边拜托我们帮忙照顾佐久夜，并且让佐久夜随时和黄泉界保持联络。

回到家中，爷爷虽然以无故失踪为由揍了我一顿，但我可以感受到，在我们不在的时候，爷爷真的非常担心我们。不过，我该怎么解释失踪的理由呢？实话实说——我们去了一趟黄泉?! 爷爷要能相信才怪了！！但是除了照直说之外，我实在找不到其他的理由了。令人意外的是，爷爷居然很轻易就相信了我的话，而且似乎爷爷对黄泉界还有些了解，可疑啊！！

------------ 我是传说中的剧透分割线 ------------

这塔马六介可是大有来头的人物，他的真实身份就是伊邪那岐，也就是出云神话中的主神，后来的天照大神啦，迦具土啦都是他的儿女。在 1 代中，伊邪那岐改名叫塔马六介，并且遇到了伊邪那美以时空传送送来的他们的亲生孩子——塔马光，也就是 2 代中的迦具土。塔马六介和光以祖父相称，塔马光在出云学院上学时同样被召唤来到了黄泉界，而召唤他的就是天照。之后，塔马光定居在黄泉界，并且和天照生下了女儿佐久夜。也就是说，佐久夜其实是六介的亲生孙女。

至于逢须芹，则是前作中塔马美由纪的女儿。塔马美由纪和塔马光都是塔马六介收养的，两人虽然以兄妹相称，不过其实并没有血缘关系，而且美由纪一直暗恋着光。不过 1 代故事中，光最后选择了天照作为妻子，美由纪只能和其他人结婚，并生下了女儿逢须芹。因此逢须芹叫六介爷爷也并不是没有道理，并且芹在看到迦具土之后，有种似曾相识的感觉。可惜当时芹还不知道这故事的来龙去脉，否则和迦具土的见面定是一件很有趣的事情。

最后，本作的两个男主人公，八岐猛和大斗刚其实是前作中被天照等人打败的须佐之男的转生，由于宿命的关系，两人再次回到了黄泉之国。

------------ 我还是传说中的分割线 ------------

想要返回黄泉之国，必须等到下一个满月之夜才可以。正好佐久夜可以趁机好好在人间界游玩一番。不过还有一件令人沮丧的事情，由于我们不在的日子正好是期

末考试，所以全员都被记作不及格。必须要在暑假里补课才能避免留级。啊！难得的暑假就这么被浪费了!! 不过这次连全年级第一名的白河都要参加补课，还真是有趣。

来到学校，果然那个学习白痴铃木也和我们一样需要补课。他一见到我，就赶紧说："猛，我在街上看到一个很萌很萌的女孩子喔！居然是穿着巫女装耶!! 没想到在这里还能看见这么可爱的巫女！"

"巫女？"我觉得有不祥的征兆。

"我一定要得到她的电话号码，还有她家的地址！"铃木发神经了一样跑出去。

当我回到家的时候，就远远看见佐久夜向我急奔过来，然后抱紧了我，"猛，人家好害怕～"

"怎么了？"我被佐久夜抱着，虽然是很享受，但还是觉得有点不好意思，而且这场景被芹看到的话，绝对又是一通乱揍。

"有个奇怪的人跟踪我，还问我要不要买糖果吃，要不要一起看电影之类的，他说的那些话我一点都听不懂……"佐久夜的眼瞳含着泪光。

果然，铃木看上的那个巫女就是佐久夜。这个家伙!!……以后绝对不能让佐久夜穿着巫女服上街了！"那你怎么回答的？"我问到。

"我就拿了他的糖果啊～其他的是什么意思我完全不知道。后来看他还是老缠着我不放，我只好把他扔到河里去了"佐久夜天真的回答。



汗!! 阿门……铃木你可以安息了……我偷偷在胸前画了个十字。

第二天一早，我又看见佐久夜在打扫庭园，不过她没有穿巫女服，而是穿了一身漂亮的晚礼服。没有想到佐久夜穿现代的衣服更加漂亮，我看着不禁有些呆了……

"啊～猛，早上好!!"佐久夜看见我之后很高兴。

"嗯，早，早上好！那个，你衣服是从哪拿的？"我问道。



"这个啊，是芹借给我穿的啊，怎么样？合适吗？"佐久夜边说边轻巧地转了个圈。

"合，合适！简直太漂亮了！"我由衷的赞叹道。

佐久夜的脸上绽开了灿烂的笑容，"猛，那个是什么？"佐久夜指向一个方向。

顺着佐久夜的手指看过去，满天的泡泡在风中飞扬。"那个是泡泡。"我解释道。

"泡泡？"佐久夜还是不大明白的样子。

"就是你把肥皂之类的放在水里溶掉，然后一吹就可以出来了。"我进屋给佐久夜弄了肥皂水，示范给她看。佐久夜接过了我手里的肥皂水，"喂喂！不要吸进嘴巴里，就是吸管沾一下就好啦！"我连忙制止佐久夜吸入肥皂水。

"啊，好漂亮！"佐久夜吹出了几个泡泡，五彩缤纷的泡泡跟少女秀丽的脸庞相映，显得无限风光。

"猛，我爸爸在跟我通话，一起来听吧。"我刚洗澡出来，佐久夜在我面前扬了扬那块贝壳，接着贴到耳朵上。

"好久不见了，你们现在过得很开心吧，对了，佐久夜，发生了一件很不得了的事情。"迦具土在根之国那方说道，"根据我的情报，根之国已经有恶灵来到人间了，而且就在游乐场。我已经让四圣兽之一的玄武去讨伐恶灵，你们也去帮忙吧。"

绝对不能让恶灵危害人间界，我毫不犹豫的答应了下来，并且带着众娘子军冲了出去。

"这里就是恶灵所在的游乐场吧！"我顶着烈日，跟佐久夜还有琴乃她们聚集在游乐场门口。

"佐久夜小姐～"一名看起来很成熟的美丽大姐走上前打招呼。

"啊，玄武大人！"佐久夜叫道。

"喔～这个御姐就是玄武啊，也跟青龙一样是女性啊……"我自言自语道。

"哼，这个是什么人，怎么对第一次见面的人那么没礼貌！"玄武额角冒青筋。

"猛！你又来啦，不准对玄武大人无礼！"佐久夜瞪着我道。

"好了，废话不多说，我先进去打探一下敌情，剩下的就先交给你们了～"玄武说完唰的一下就不见了。

"什么嘛！这不分明是在偷懒么，这样子也能当四圣兽啊？"我忍不住又嘀咕了几句。

还好游乐场里的恶灵没什么实力，我们在摩天轮下面找到了恶灵的首领，并且很轻松的战胜了。

"哈？你们已经解决了啊～"这时候玄武居然拿着冰淇淋慢悠悠地走过来……

"你，你不是打探敌情去了么？你这分明是假公济私，借机在游乐场里玩嘛！"我指着玄武说。

"安啦安啦，我这不是也在考验你们的实力么？"玄武脸上一点愧疚的表情都没有，我感觉她从一开始就是在利用我们。

"玄武大人，我现在把恶灵封印到袋子里面了。"佐久夜递灵袋给玄武。

"那么我现在可以马上回去跟迦具土大人交代了。"玄武接过袋子说，"佐久夜小姐现在还不能回去吧？"

"嗯……要在满月之夜才能回到根之国。"

"反魂之术么，呵…我先走了！"玄武说完就消失了。

出云学园的教舍屋顶，大家跟佐久夜拥抱告别，佐久夜念起了反魂之术的咒语，没几下，她周身浮现出白光。

"正好！我要把猛带走！"突然从遥远之处传来卑弥呼的声音。

"不行！我的反魂之术被卑弥呼利用了，猛！危险！"佐久夜想要收起咒法，但是卑弥呼却从中做法以强大的力量将我困在半空中。

"咕……好难受……"我被卑弥呼那股力量引出的瘴气缠得喘不过气来。

"猛，你和刚一样都有着须佐之男(スサノオ)一半的血液……"卑弥呼在说我听不懂的话。

"住手！"琴乃冲了上去，吹起带有卑弥呼力量的笛子，笛子发出强烈的光芒，逐散了包绕我的瘴气。

"琴乃？你在做什么你知道吗？"卑弥呼吃了一惊，"这样你会没命的。"

"我不会让你带走猛的……"琴乃继续吹奏曲子，倏忽之间，我感到轻松了很多，琴乃却猝然倒下去……



"真是傻瓜……为什么要这样做……"卑弥呼的声音渐渐消失在夜空。

"琴乃！琴乃!?"我连忙扶起琴乃，琴乃却没有一丝气息了。

"琴乃现在是处于假死状态，她的灵魂飞出了身躯，已经被恶灵引至黄泉比良坂(ヨモツヒラサカ)，那是不能到根之国，也不能存在于苇原之国的迷失的灵魂所去的地方，黑暗的世界……"佐久夜沉重地说。

"我要去救姐姐！"明日香道。

"琴乃也是我重要的朋友，我也要去。"芹握紧拳头。

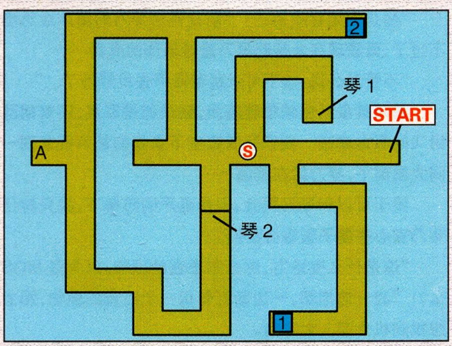
"我也去……"北河看了琴乃一眼，说。

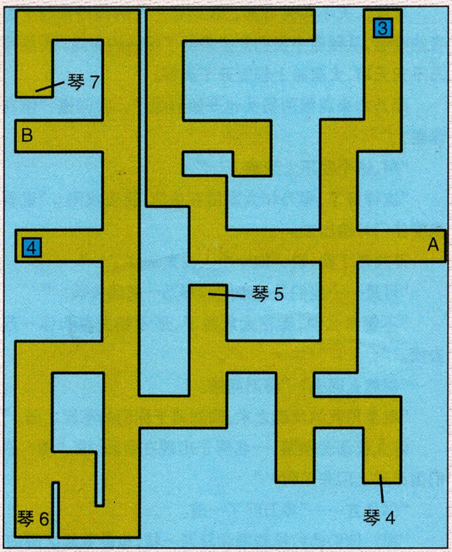
"佐久夜……我要去那里把琴乃带回来……"我向佐久夜伸出手，"请带我们一起过去吧！"

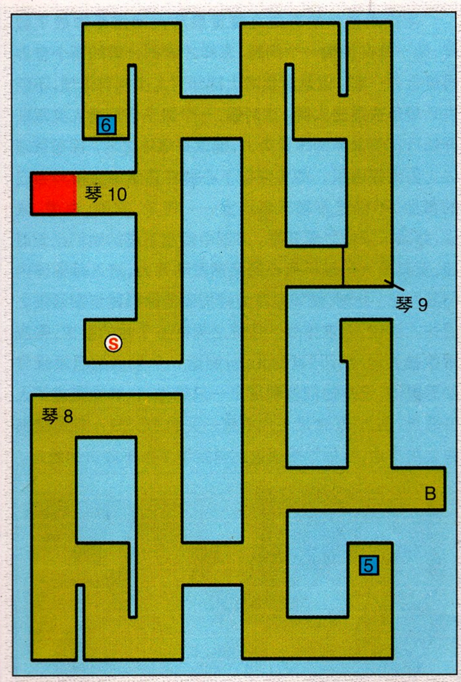
"大家……"佐久夜看着大伙儿，"明白了……我这就带大家去救回琴乃。"

第六章

IZUMO2







流程

1.根据地图所示收集琴乃残留的 10 个思念，这里的迷宫并不复杂，在收集思念的同时别忘记拿取道具

2. 敌人中的**ウィルオウィスプ**为物理攻击无效，必须使用魔法攻击。**ラミア**会令我方角色暗黑，注意防护。

3. 只有在前两个地图回收完毕才能到第三个地图最末进行剧情。注意第三个地图有个琴乃的影子是在洞穴里，要转视角才能看见。

4.BOSS 战对牛头马面，注意连携当前最强的特技，例如明日香的雷神特技，还有蔓的咒法，**サクヤ**的修罗之舞，很快就可以轻松取胜。

道具列表		道具列表	
1	巴御前(麻衣)	4	真っ赤なリボン(明日香)
2	ヒスイの腕轮(サクヤ)	5	锁椎子(猛)
3	プロテクタ-(芹)	6	乱破(麻衣)

萦绕带着尸臭的雾气，黑暗、凄惨、绝望的黄泉比良坂，琴乃的灵魂就徘徊在此……眼见死者们因为不能到根之国，也无法回归到苇原之国，慢吞吞地朝看不清的前方走去，我浑身起了寒意。

“在这里……因为琴乃已经处于假死状态，如果她继续往黄泉深处走去，再也不能回来的话，就会真的死了。”佐久夜收起扇子道，“刻不容缓，快去找琴乃！”

“你看！”佐久夜扯扯我的衣角，“琴乃的记忆断片！”

“那是什么？”我看清了琴乃的身影在比良坂的坡道上。我急忙走过去，但是琴乃的影子却马上消失了。

“这是琴乃的思念，因为来到比良坂的鬼魂都会散落自己生前的记忆，也就是死前在脑海里看到的记忆‘走马灯’，如果不把散落在各处的记忆收集起来，鬼魂就会永远失去在人世的记忆，然后沉沦到黄泉。”佐久夜解释道。在危机四伏的黄泉比良坂，我们踏上了寻觅琴乃的道路。

“猛，你知道吗？小的时候，我失去了父母，你也失去了父母，当六介爷爷带你来到体弱多病住院的我床前，说你从此以后就是我的好朋友，我真的很高兴，你从以前开始就是那么温柔，我一直以来都很寂寞，而你，脸上总挂着无忧无虑的笑容，在我身边鼓励着我……有一天，我在病榻上沉睡的时候，就听到了澄净优美的旋律在我耳际，那是你找来一片叶子，坐在我身边吹奏给我听，乐声真的很美……看着你的笑脸，我非常的开心，所以，我决定要加入音乐部，我也要吹笛给你听，就像那天你吹叶子给我听一样……”



知道了琴乃遗失在黄泉的回忆，幽深的黄泉比良坂，再也无法挡住我们寻回属于琴乃的思念。好不容易来到了黄泉之国(**ヨミノクニ**)的入口，琴乃就在前面，但是无论我们怎样呼唤她，她都不记得我们了……

“快点去把你记在心里的记忆还给她！”佐久夜推了推我的后背。

“怎么给……”我迟疑地向琴乃走过去，琴乃没有任何反应。

“就是……”佐久夜脸红了，“就是……KISS 啦！”

“既然如此，哥哥，请你快点去亲姐姐，把姐姐救回来！”明日香说道。

“八岐君，请去吧。”北河说。

“时间不多了，我们不能失去琴乃！”芹催促我道。

我看向佐久夜，佐久夜说：“我一点不介意，快去吧！”

我冲上去将琴乃拥吻在怀里，不一会儿，记忆涌回了琴乃的脑海里。“大家……！”琴乃恢复了意识，正当我们以为就可以这样开心地重新聚在一起的时候，黄泉的使者牛头马面将琴乃挡了下来。

“这孩子已死，应该到黄泉之国去！”牛头马面说。

“不行，我们一定要琴乃回去！”大家焦急地说。

“看在你们的诚意份上，要带走琴乃是可以的，不过必须通过考验。”

“那是什么考验？”

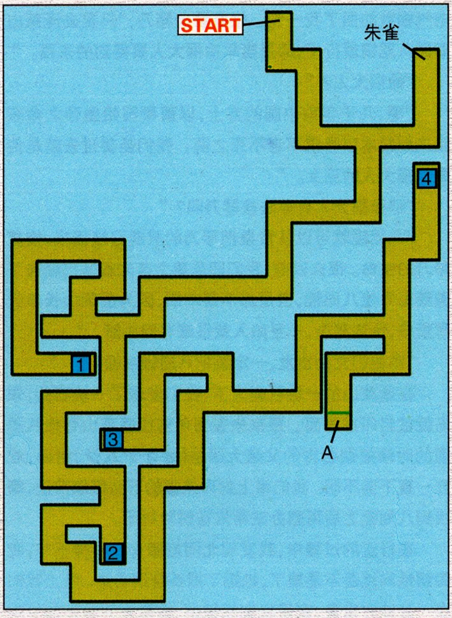
“就是你们往这条道上走出去，不管发生什么事情，在走出去之前绝对不能回头。否则的话，琴乃就会死。”

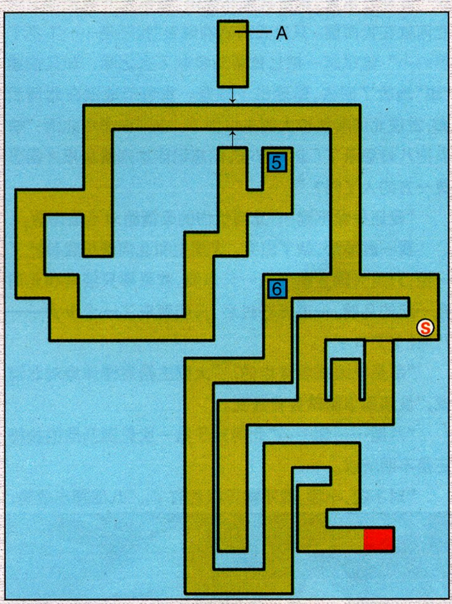
昏暗无光的黄泉比良坂，靠着双脚一步一步往前走，时间这时候显得很残酷，都不知何时是个头。我们每个人都在心里以秒为单位默数时间，1001 秒，1002 秒……5001 秒，5002 秒……8001 秒，8002 秒……渐渐地，眼前终于出现小小的亮光，大家一片欢呼，飞奔了出去——那是一片空旷的草原。

正在高兴之时，牛头马面的狂笑响起来，“你们高兴得太早啦，这里不过是比良坂的第六道关口，离出口还远着呢，琴乃我们带走了！”

感觉到受骗的我们愤怒地和牛头马面打起来，虽然成功将他们击败，但是由于之前的考验没有通过，琴乃的魂坠入了黄泉，现在只剩残骸。绝望的黑暗笼罩下来……

第七章







流程

1.琴乃此时是低 LV 状态，打小喽罗多利用琴乃的全体攻击特技，还有注意琴乃的 HP。

2.地图上的草丛是可以穿过的。

3.BOSS 战跟**ヤタロ-** 战斗。多使用特技连携全力攻击她，她没有什么特别厉害的招式，记得被她攻击的时候马上恢复即可。

道具列表		道具列表	
1	ギャラルホルン(琴乃)	4	チュニック(琴乃)
2	ライダ-ベルト(猛)	5	スカ-フ(琴乃)
3	クマさんパンツ(芹)	6	绢の衣(サクヤ)

“现在绝望还太早了。”一个声音传过来，出现在我们面前的是一名兽耳穿白衣的少女。

“啊，白虎大人。”佐久夜惊奇的说道。我怎么总是控制不了自己的嘴巴，无意中又说了一句：“这个小 LOLI 居

然就是白虎啊～？”

“我可是早你五千年就存在的了，小朋友……”白虎老气横秋的回了我一句，接着看向琴乃，“只要去蓬莱山取回八咫镜就行了，那是当年徐福大人要得到的东西。”

“徐福大人？”

“嗯，几千年前中国的方士，以前奉秦始皇帝之命东渡来到日本以寻求不老不死之药，我们圣兽过去就是侍奉徐福大人的巫女。”

“那徐福大人有办法救琴乃吗？”

“八咫镜就可以从黄泉把琴乃的灵魂召唤回来，恢复琴乃的生命。很久以前，我们四圣兽之首朱雀就已经去了蓬莱山寻找八咫镜，但是却下落不明，因为蓬莱山长年云雾萦绕，地势复杂，一旦陷入就很难有回头路。”

“那我们立刻出发，一定要把八咫镜拿回来！！”

在蓬莱山的一块巨岩之下，我们发现了一块石头，朱雀就被封印在里面。原来朱雀当年前往蓬莱山寻找八咫镜的时候被御名方的父亲大国主（オオナムジ）封印，难怪一直下落不明。我们带上封印朱雀的石头继续前进，等找到八咫镜之后再想办法帮朱雀解除封印。

在行走的过程中，我发现北河好像有点心神不宁，我关切地问她是不是累了，她摇了摇头继续前进。晚上我们在一处地方宿营，夜里我突然惊醒，微微张开眼睛却发现北河就在我面前。只见北河喃喃说着“我还是……下不了手……”她举起一把匕首要对我刺下去之际，却又快速“唰”地收了回去，然后出了帐篷。我悄悄地跟在北河后面，发现北河居然和大国主见面了。大国主命令北河：“快点把八岐猛杀了！北河麻衣，你忘记你本来就是根之国恶灵一方的人了吗？”

“我还是做不到…”北河忧伤的表情绝对不是作伪。

我一时冲动，站了出来。大国主和北河看见我都吃了一惊，只见大国主招呼来一只乌鸦，就是那只经常和北河在一起的乌鸦，一道光芒过后，乌鸦变成了一个少女——八咫（ヤタロー）。

“那是我派来看管你的。”大国主得意洋洋地对北河说，“没想到你居然会背叛我。”

“八咫……你……”北河对于第一次见到八咫的模样还是不明所以。

“对不起，小姐，我不得不跟你打了。”八咫摆出攻势。



我们合力艰难地战胜了八咫，大国主见形势不妙，落荒而逃。在我们击败八咫同时，也解除了封印朱雀的力量。虽然我们终于找到了八咫镜，但是还需要卑弥呼的力量才能将琴乃的灵魂从黄泉召回。

我们回到了佐久夜故乡的村子，但是这里已经被魔物破坏，于是我们决定返回出云学院。不过这时候的出云学院被各种魔物占据着，必须先将学院解放才可以。以我们现在的实力，还没有把握能解放学院，因此四圣兽给我们安排了特殊的修炼……



第八章

流程

1.此时是 AVG 模式加地图选择模式，地图上会出现红点，每个红点有难度显示，分别是 E～S，点击红点会出现选项，选择进入战斗。不过战斗比较难，建议第一天打 E 难度，赢了红点的怪物，就会变绿，可以随便去。之后去ダンジョン（校门口）选择青龙试练，然后第二天打 D 难度，如打不过可以自动回到学校内。如此类推。

2.迷宫都是前面见过的。打路上的喽罗尽量用全体攻击的咒法和特技，此时每次战斗得到 EXP 很多（遇敌率又高……），所以升级很快，升级均可 HP、MP 全满。

3.这里有个隐藏的剧情。收完四圣兽后，再去她们所在的那个迷宫，在路上一定都会有一个相对隐蔽一点的宝箱，朱雀的是在第 4 个地图路边草丛里，默认的视角看不到，要旋转一下，如果找不到，见草丛就钻即会碰到。去打开后会提示发现一个珠子，直接回学园，有一个地点是一个小神社（在操场），去那里会发生剧情。之后再去另外的试炼迷宫拿一个珠子，再回来交一次。一定要拿一个交一个，不可以连续拿的。珠子一共有 8 个，除了刚才说的那 4 个，原本那 4 个迷宫中四圣兽所在的位置，也就是迷宫的尽头，还会有一个宝箱。8 个珠子的剧情都结束后，就会直接和八房开战，她血超级多，但没什么招式杀伤力大，慢慢耗吧。打倒八房后，可得到一个不遇敌的饰品，并且可以带到第二周目，且等级不变，也就是除了 BOSS，什么都不用打。

4.收完四圣兽以及打过学园地图上的红点之后，便可进行中意的女孩子剧情，决定最后结局。女孩子们地图上可见她们的所在处，不过别忘了点没有女孩子所在的绿点，以发生跟刚的剧情。最后跟中意的女孩子剧情之后，便开始最后一战了。

注：4 个试炼迷宫就是之前四章的迷宫，所有宝箱的位置都没有变化，因此这里就不再放出地图了。另外，所有宝箱里都换成了高级道具，推荐拿取。

“根之国是死者们所属的世界，永远都是无限轮回……”卑弥呼望着阴沉的天空低叹。

“对了……我一直就想问……”刚走到卑弥呼的身旁，“你们到底是为了什么而战？”

“这说来话长了……”

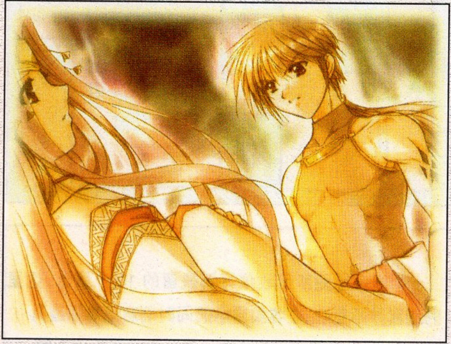
徐福（也就是现在的卑弥呼）当时接受了秦始皇之命，东渡蓬莱过了数年，想在那生与死、神鬼之间相处没有限界的国家定居下来。本来是帮助皇帝寻找心目中的不老不死之药，带着五名巫女的徐福，在协助皇帝于“万里长城”外击退了敌人之后，决定不再回去。徐福跟五名巫女在这个岛国上留下了当时中国的先进农业，还有医学、建筑等技术，传播来自中国的文化。在异国他乡，他得到了黄泉津大神的信任。但是，随着日子的流逝，人们的欲望越来越深，纠纷也日益加重，于是一个世界开始起了分岐，原本浑然一体的生与死的世界，分裂成苇原之国和根之国。

“我要让这曾经分裂的两个世界合为一体，恢复本来的面貌……”卑弥呼盯着刚的眼睛，斩钉截铁地说，“恢复成以前无忧无虑、自然平和的一个世界。”

“那么说，来到根之国帮助您，就是我的荣幸……”刚点点头说。

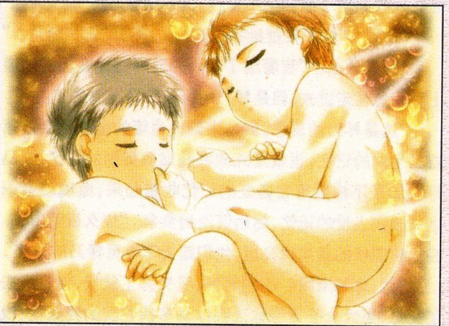
“所以我相信，这就是我战斗的理由……”

徐福跟当年的恶灵之首黄泉津大神携手作战了数年，她一直在烦恼一个问题，怎样才能把分裂的两个世界再度合并一起。但是黄泉津大神却对人类抱有仇恨，不断发动战争去袭击人类。这时候，一个男子带领着人类军队开始反抗黄泉津的恶灵势力，他就是须佐之男。徐福被须佐之男深深吸引，却无法狠下心抛弃黄泉津大神和自己的事业，不得已率领五名巫女——青龙、玄武、白虎、朱雀、麒麟与须佐之男开战。刀剑中疲惫不堪的她们已无退路，黄泉津大神却不死心的突然发动咒力，进入徐福体内与其同化。此刻，被黄泉津大神控制的徐福建议跟须佐之男达成协议，要求停战。须佐之男同意了她的要求，答应跟徐福共同“结印”发动咒法，制造一个强力的恶灵来守护恶灵们，于是他们就利用了一只蜘蛛，将蜘蛛变成了人形恶灵，名为枫（就是 1 代中第一关的 BOSS）。枫尾随须佐之男身边，徐福则跟须佐之男定下了互不攻击的约定。



时间经过了两千年，迦具土（也就是 1 代的男主角）来到黄泉界，打败了黄泉津大神，徐福终于能够摆脱黄泉津的束缚，恢复了自我。这时的她孤单一人，没有一个伙伴……徐福改名为“卑弥呼”，而迦具土则留在了黄泉界，并和天照结婚。这世界里，在迦具土的力量没有遍及的地方，依然还是有恶灵跟人类的纷争。失去了肉体因而恶灵化的卑弥呼也卷入了这场斗争中。卑弥呼在战争里下了决心，一定要将这个国家变回跟几千年前一样美丽，“我一定要把过去的‘蓬莱’取回来！”

卑弥呼再度跟须佐之男相遇，但此时的须佐之男已经被迦具土收服，成为人类的一方。须佐之男拒绝了卑弥呼的邀请，两千年前的战斗再度上演。拥有了八岐大蛇力量的卑弥呼完全压制了须佐之男，眼看须佐之男要被卑弥呼打倒，当年收养的女郎蜘蛛枫替须佐之男挡住了卑弥呼的攻击，但是须佐之男的灵魂还是受了卑弥呼的重重一击……用尽了全力的卑弥呼无法继续战斗，只能眼看着须佐之男逃往了苇原之国。灵魂受到重击的须佐之男分成了两个分别转生，他们就是同年同月同日同时生的八岐猛和大斗刚——分别拥有一半须佐之男血脉的宿命的兄弟。



“你就是须佐之男的一部分……刚……”卑弥呼一边流泪一边说那些往事。

“须佐之男……？”

“换句话说，你就是须佐之男……是我们的救世主……”卑弥呼握住刚的手，泣不成声，“我需要你……刚，拜托你，把你的力量分给我……”

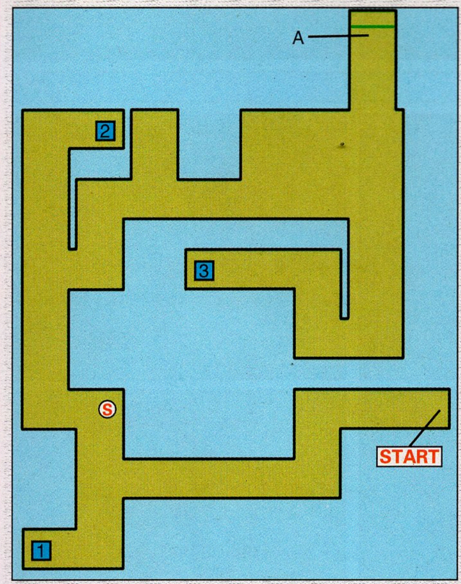
“当然，只要为了你……”

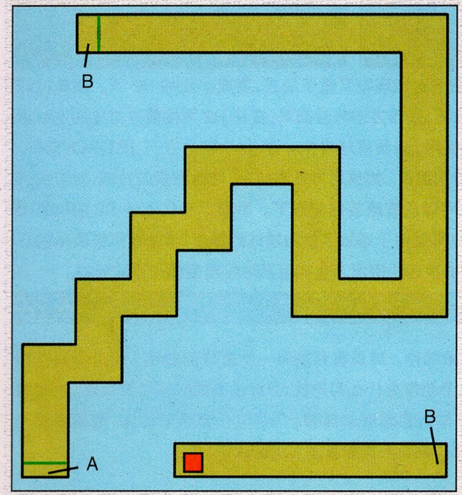
“再抱我紧些，然后……我们举行仪式……”

刚紧紧抱住了卑弥呼，二人的嘴唇越来越近……



第九章





流程

1.迷宫不复杂，敌人倒是很多，此时 LV 不低的话，可以多用逃跑节省时间。

2.对付**ミナカタ**，他很好打，多使用圣兽的勾玉装备上，将咒法连携起来可快速打倒他。

3.对付**オオナムジ**，他也没什么厉害的招式，也是多使用连携，记得恢复被他单体攻击特技伤到的同伴 HP 即可。

4.对付卑弥呼，她有前列、后列攻击。被前列、后列攻击到用八咫恢复即可，接下来连续咒法连携打倒她。

5.对付刚，是一对一战斗，无视刚的“影”特技，都使用猛的“无拍子”两三下就可以击倒了。

道具列表	
1	品物比礼（麻衣）
2	レ-スのリボン（明日香）
3	天从云（猛）

这是……什么地方？什么也看不清，虚无飘渺……

“你听得到我的声音吗？”

“谁？”我站在空无一物的地方四处张望。

“我的名字叫枫。”一个少女笑容可掬。

早已习惯之前四圣兽试验的我，立即明白了那是这个少女的精神世界。

“你的记忆已经跟我的灵魂相连。”

“你……是枫……”我一下子就觉得她为何如此熟悉，因为……以前我跟她……

“我们曾经在一起度过了相当长的岁月呢……”枫微笑看着我。

“对……我是须佐之男……”我恍然之间，所有的梦都涌进了我脑中，所有的熟悉感化为确实的感觉。

“须佐之男大人……想起来太好了……”

“以前我被卑弥呼打败了，是你……救了我……”

“因为想见你，所以……我一直在这里等着你。”

“枫，在时间如此残酷流逝的世界，你在这里等了我多久呢？”

“我已经满足了，能够见到你最后一面……看到你还在，太好了……”

我想上去抱住枫，手里却空空如也。



“有我在你身边。”佐久夜如同秋水流转的明眸盯着我，“今天已得知情报，我们发现了卑弥呼的神宫所在。”

“谢谢你，明天我们就要去跟卑弥呼做最后的决战了。”我看着佐久夜，天真纯洁的少女，就是她，一直陪伴在我身边，我对此充满了感激……

“猛，我有话跟你说。”少女在月光下显得恬静优雅。

“什么？”

“猛，我……喜欢你！我也想要你喜欢我……”佐久夜很认真地看着我。

我一下子反应不过来，呼吸变得困难，脑子变得模糊，她说她喜欢我……

“你不喜欢我吗？”

“啊……我也喜欢你！”

“谢谢！我非常喜欢你，这世界上最喜欢你了！”佐久夜投入了我的怀里，“吻我，好吗？”

风在吹拂月光下的草原，明天，就是我给佐久夜幸福的开始吧……

我们来到了卑弥呼面前。背负着重建当年的苇原之国和根之国浑然一体的“蓬莱仙境”这一宿命，卑弥呼需要借助须佐之男的力量。而大斗刚，从决定留在根之国的时候，就知道自己已经深深爱上了卑弥呼，为了她，自己可以付出任何代价。

于是，同一个灵魂的两个身体，一边是帮助卑弥呼的意念，一边是帮助人类的意念，须佐之男的灵魂对立的两个方面，就要开始宿命的决战。即是兄弟，也是对手！！

卑弥呼和刚签订了契约，恢复了真身，将我们带入了异空间。其实卑弥呼是个被千年宿命束缚的可怜女人……在跟她战斗之前，御名方倒下了，大国主也倒下了，北河也告别了从小养育她长大的大国主，恶灵和人类的斗争，这就是如此悲哀。

为了枫的夙愿，还有佐久夜的幸福……我拔起剑……卑弥呼已经不再迟钝麻木，她也不会痛苦了，意味着结束了。微微泛红的残余生命跟回忆一样确切起来，由于卑弥呼的力量缺失，这神宫即将倒塌，熊熊烈火之中，除了我和刚，其他人都逃了出来。





“猛，决斗吧！”

“嗯，兄弟！”

烈火中的宿命之战终于分出高下。我和刚互相笑了笑，朝对方伸出手，战斗之后的我们得到了来自对方的礼物——同一魂的兄弟情。因为我打败了他，不过刚也相信他的努力没有白费，所以败得心服口服，跟我握手言和。

琴乃得以借卑弥呼释放的八咫大蛇力量从黄泉复生。琴乃，我和刚、北河，还有芹，明日香就要回到苇原之国过着快快乐乐的学园生活。想起佐久夜依然还在根之国，怎么能让我们天各一方。之前，佐久夜依依不舍的样子浮现在我脑海里挥之不去。几个月后，我回到了跟佐久夜初次见面的地方，我要跟佐久夜结婚了，我即将永远留在她的身边。

“猛，你真的愿意留在根之国和我在一起？”

“当然，永远，永远，永远不分开。”

看着花飞花舞花满天，佐久夜翩翩起舞——幸福，就在我手中。

~ THE END ~

足球游戏专栏



尽在掌握

WORLD SOCCER

WE10 新特性！

随着即将在6月9日开赛的德国世界杯，WE10的发售也掀起了一阵新的足球热潮。新的WE和上一作变化挺大的，特别是操作手感，一时让人不知所措。游戏到手也有半个月了，下面就和大家聊聊WE10的新特性。

新增动作介绍及分析

1、马休斯假动作







上期将新增的几个的假动作简单介绍了一下，现在游戏也正式拿到手了，就让我们来详细分析一下这个新动作的使用方法和作用。

首先是马休斯假动作，操作方法为：在停球状态下快速按左右键。球员将假装向左拨球，实则向右拨球，造成突破。在实际使用中，该动作的发动条件为停球状态下，这就大大减少了使用的机会，因为平时比赛都是在高速运动中进行的。最恰当的使用时机应该是阵地战中，面对对方单一防守队员的时侯使用。在离对方还有一段距离的时侯，首先按R1将球踩停，然后使用马休斯假动作。当然这个动作必须是很连贯的，不然就有机会给对手断球了。至于实际效果嘛……只要对手不动就完全没有作用，最多只能骗骗电脑。而且由于只能在停球状态下使用，实用性不高。

2、V字假动作





操作方法为在停球状态下按住R2键快速按后和斜上键。球员将球向斜后方拉，然后向前拨，造成突破。和马休斯假动作一样，需要在停球状态下使用，大大限制了实用性。这个假动作可以在对手从侧面前来堵截的时侯使用，按R2将球踩停，在对方想要伸脚断球的时侯使用V字假动作，便可以甩开他的防守。在实际操作中，这是一个非常连贯的快速复杂操作，需要多加练习。由于向后拉了一截，向前拨球的距离又非常短，这个动作不易丢球，不过突破的效果也不太明显，和对手拉开的距离不大。





3、R2横向拉球









横向拉球在9代里不必按R2，但现在又改了回去，变成必须按R2了。横向拉球一直是一个非常好用的过人技巧，操作方法非常简单，按住R2再按前进方向的左或者右键就可以了，在运动中也能使用。球员将球横向一拨，换个前进方向，摆脱对方防守。在对方从侧前方攻击的时侯特别适用。如果对方从右边来，就向右横向拉球，对方由于惯性将被甩到左边，这时侯就可以从容地带球前进了。习惯了9代不按R2的玩家得好好适应一下了。而且WE10可能由于增加了横向拉球的难度，这个动作被断球的几率更加地小了，即使在对方贴的很近的情况下也能轻易地拉出空档而不被断掉。

4、虚假拨球

按两下L1即可做出的简单动作，球员将用脚做一个拨球的动作，但并不真正拨球。说实在的我实在没看出这个动作有什么实用性，只能没事的时侯做着玩玩。比较有趣的是和电脑对战的时侯，本来向你靠近的球员，只要你一做这个动作，他就会停一下，然后继续靠近。连续做的话，就会形成非常搞笑的场景。








新增模式介绍及分析

WE10去除了网络对战模式，增加了两个新的模式。分别是インターナショナルチャレンジ和ランダム·セレクションマッチ。

1、インターナショナルチャレンジ




第一个便是赶世界杯风潮的新模式，玩家可以选择任意一只球队，参加本洲的预选赛，出线之后参加决赛，也就是一个模拟的小世界杯。

和现实中一样，每个洲预选赛的规则都各不相同，亚洲区有8支球队参加，其中玩家可以选择伊朗、韩国、沙特。中国队由于近年来表现太差，从WE10里去掉了，而日本队由于有专门的日本通向世界杯模式，这里也不能选择，但是可以在预选赛的对手里遇到他们。选定队伍之后，开始抽签决定小组赛对手，然后开始从本国的队员中选择正式出场的名单。想要让他出赛的放在第一页，不出赛的放在后面页，是不是有点主教练的感觉了？一切都决定好后，就正式开始比赛，一步一步夺取世界杯冠军。

2、ランダム·セレクションマッチ

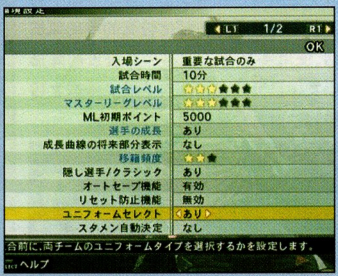



而ランダム·セレクションマッチ则要简单得多，这个模式是从大洲或指定几支球队中随机选择出一队球员，然后和另外一支以同样方式选出的球队对战。这就有点像以前老WE里的欧洲明星联队、世界明星联队了，但随机性更大，玩起来更加有意思。进入这个模式以后首先要选择主队的队员，会给出一上一下两个按钮，上面是从大洲选出，下面是从指定国家选出，最多可以选择4个国家。然后以同样方法选择客队球员。之后便华丽地演绎一场世纪大战吧。

模式变动介绍及分析

除了新增的模式外，以前便有的老模式也有些许改动。在大师联赛的初期环境设定里面，新增了不少选项。

1、大师联赛环境设定



試合レベル星级和マスターリーグレベル星级：试合星级和联赛等级星级，这两个难度可以分开选择了，试合星级是比赛中的难度，也就是电脑AI的高低，初期推荐选择3星，先升到甲级联赛再说，而且也可以适应一下WE10的操作。联赛等级就比较重要了，它影响了队员状态的变化、转会交涉的成功率、疲劳度的影响等。选择的星级越高，联赛难度就越大。超过四星难度就不能查看转会意向和未来球员成长曲线。

ML初期ポイント：联赛初期资金，这个需要在WE-SHOP里面买出相应的选项才能调整，最高可以调到50000。

選手の成長：成长的开关，选あり就可以成长，选なし就没有成长。

成長曲線の将来部分表示：这个选项在4星难度以上不能开，选手成长关闭的时侯也不能开。

移籍頻度：频度星级越高，转会就越频繁，推荐选择3星，这样电脑会积极地向你发来转会申请，当有资金需要的时侯会很方便，不想卖的话不理他们也不会有什么吃亏的地方。不过转会频度高有一个坏处，就是电脑会积极地买进元老球员，很恐怖吧，不过对只用现役球员的玩家应该没多大影响。

隠し選手／クラシック：隐藏选手／经典队球员是否登场的开关。同样あり是开，なし是关。有的玩家喜欢只用现役球员，这样感觉比较真实，但怀旧的玩家则喜欢用元老球员，像我这种只看能力不管人名的就特别喜欢使用元老球员，因为他们能力高还不用给转会费，真是太爽了。顺便说一下，在赛季中期的转会期就可买到元老球员了。

オートセーブ機能：自动存档开关

リセット防止機能：防止S/L大法开关。当这个选项为有效的时侯，每个回合开始之前都会自动存档一次，然后如果在比赛进行中退出，这场比赛就判你输，而且是3:0，还得不到经验值。把这个机能打开可以更真实地玩联赛模式，连转会时买人都不能使用S/L大法哦，想要真实还是游戏性，自己选择吧。

ユニフォームセレセト：比赛开始前选择两队球衣的开关，推荐还是开着比较好，万一两队球衣颜色相近打起来会很吃力的。

スタメン自動決定：把这个打开的话，每次比赛开始前电脑会自动帮你安排出场阵容，主要就是把疲劳度高的、受伤的队员换下去，换状态好的队员上来。但电脑始终是电脑，有时侯会换出非常不可思议的阵容出来，让你哭笑不得，推荐关闭此功能。

トピックス：每周开始前秘书给你的提示，球员受伤、禁赛、转会、续约等。

ボールエフェクト：足球运动轨迹彩虹，有这个看回放时可以看到球运动的轨迹。

游戏中操作性变化分析

每一次WE新作推出的时侯，玩家们都会有一段时间感觉不太适应。这次WE10也一样，游戏的手感和9代大不一样，完全是两种风格。让人很是不能习惯。下面就将笔者能够体会出来的几点来个具体分析。

1、人物动作变快



这点恐怕是所有人拿到WE10的第一个感觉，"好快啊！"就是这样的手感。具体表现在人物动作停顿变小了。有点像8代的感觉，甚至比8代还要快。人物停球、转身、传球的动作非常敏捷，没有9代那种延迟感。虽然这降低了真实性，却提高了游戏的爽快度，打起来感觉更流畅了。





动作停顿变小直接的影响就是战术上的表现。由于停球、传球速度更快，减少了被堵截的几率，传切配合的打法更能发挥出强大威力。三角形传球进攻可以轻易撕开对手的防线，让对手忙于奔跑却断不到球。如果队中有短传精度较高的中场球员的话，使用4-2-2-2这种中路进攻的阵形可以发挥巨大功效，几次撞墙式传球之后就能到达对方禁区前沿了。





由于动作停顿变小，使得防守难度变大。9代的那种封堵路线、等对方动作之后断球的防守方式在10代里没有那么好用了，相反果断地铲球有时却能发挥很大的作用。当然不是说见人就铲，但正面防守的时侯如果对方做出了过人动作，由于延迟时间变短，很可能反应过来的时侯人已经突过去了。因此果断地采取断球措施才是正确的选择。由于防守难度的加大，使得习惯了防守型打法的玩家在WE10里很是吃亏，虽然快攻仍然十分好用，但防守一有疏忽就会被对方进球，这使得防守型玩家不得不寻求新的思路。



2、守门员能力削弱









之前WE10的发布会上便有消息说这次的进球将变得比较容易，但具体怎么容易法并没有透露。拿到游戏一玩才恍然大悟，守门员变弱了！每个门将手套都像抹了油一样，扑球脱手那是家常便饭。在处理斜45度角射门的时侯，极有可能挡到另外一边，如果这时侯进攻方有人跟上补射那是一射一个准。如果射门的球员力量很大，脱手那是铁定的事，即使是很正的射门，也有可能被挡进球门里去。针对这种情况，射门方式上便可以多采取斜线射门，即使射不中，也能给跟上的队友创造补射的机会，运气好的话说不定就进了。再加上往边路带球肯定比往中路带容易，因此可以断定斜45度角射门会成为WE10中的最佳射门方法。还有就是射门力量大的球员将变得十分好用，即使他没有很高的射门精度。

3、射门力度的随机性变大

在以往的WE中，射门时力量槽的多少直接决定了射门的类型，只按一点点是低平球，按接近一半是射门的上角，按满的话就会打飞。而WE10里面还加入了影响射门的其他因素，最明显的就是射门时的姿势。如果射门的时侯需要转身很大的角度，这个射门很可能会被打飞，即使你只按了很少的力度槽，这种情况在9代里比较少见。在斜向射门的时侯也是，因此射门时除了把握力度之外，调整好便于发力的姿势也是十分重要的。当然如果球员的射门技巧很高的话，多多少少可以弥补一点这种情况。





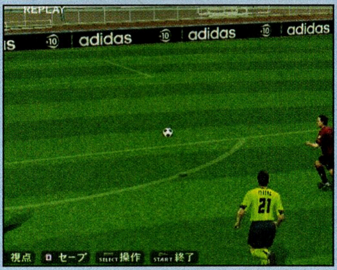


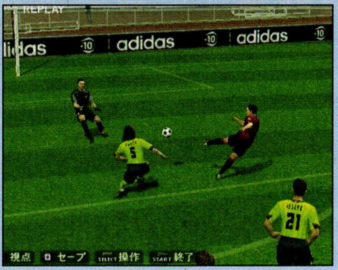


4、空中传球威胁性提高





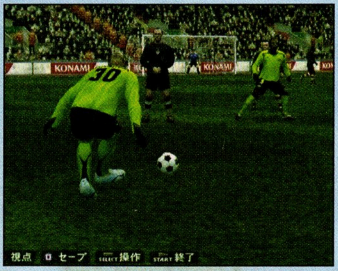




9代里完全废掉的L1＋△空中传球在10里得到了大大加强，传球的落点不像以前那样直接飞入守门员怀中，而是准确地越过对方防守队员的头顶，落到进攻球员脚下，稍加处理便可以形成一次威胁很大的进攻。

5、L1＋R1快速开出任意球





这个设定是10代新增的，在对方犯规后有一定几率会出线快速任意球的提示，这时侯按L1＋R1键，球员就会快速将球开出，对方还没有站好人墙，打个出其不意。不过在实际使用的时侯由于只有很短的时间来查看场上球员的位置，经常误将球开到对方球员脚下。相反形成威胁球的几率少之又少，看来这又是一个鸡肋的设定，想节省时间的时侯可以用用。

游戏系统变化

1、裁判系统





WE9 被广为唾骂的裁判系统在 10 里得到了改善。首先是在判罚的准确性上得到了很大的提高，以前那种单刀球背后铲人之后只拍拍肩膀的情况已经不存在了，该出黄牌出黄牌，该出红牌出红牌。在判罚的尺度上感觉比 9 要宽松一些，断球的时侯绊到人有时侯并不会吹，使得游戏的流畅性得到了提高，华丽的长距离带球突破也成为了可能。球员在身体对抗的时侯被吹犯规的可能行也减小了，使得身体平衡性高的球员优势得到了体现。犯规后如果球处于有利状况下裁判便暂时不会吹哨，以往这时侯屏幕右上角会出现一个黄色小标志，但 WE10 里标志不会显示了，这显然更加真实，但有时让人无法判断，想要不碰球来逃避吹罚似乎不太可能了。另外越位的吹罚延迟更长了……经常跑了半天才吹，这点很讨厌。

2、减少了犯规时间





为了提高流畅性，体现 10 代的主题"爽快感"，设计者有意减少了犯规所消耗的游戏时间，球员被铲倒在地时只是小滚一圈便站了起来，不会扑倒之后然后跪着抱怨了。在球员倒地裁判却没有吹犯规的情况下，球员能更快地站起来接球，这点比较好。

3、球员动作数量增加





这里所说的动作不是指马休斯这种需要玩家来操作的动作，而是指球员在运动中所做出的各种动作，动作数量的增加直接效果就是看起来更加逼真，但由于 PS2 机能的限制，增加的动作数量也只是上次的 1／10 而已。

4、电脑 AI 大大提高

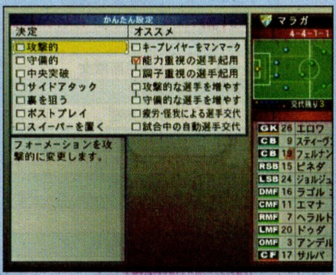




WE10 的电脑实在太厉害了，玩了 6 星难度后笔者不禁发出惊叹。最明显的体现就是带球更加灵巧多变了，电脑会使用各种动作来突破你的防守，带球的时侯也不再是以前的单一速度，而是多种速度结合，该趟球的时侯一点都不含糊，丝毫不压于人脑控制。传球的时机和位置把握也非常到位，球到门前抬脚就射，不会像 9 代那样硬要带入守门员的怀里。9 代里笔者曾经有放着手柄倒水喝然后回来继续踢的经历，但 10 代里这么做回来即会看到球在自家网里。

5、自动战术设定





设定队伍战术时，新增了かんたん设定（简单设定）和オ-ト设定（自动设定）两种自动设定方式，选择简单设定的话，可以让你进一步选择需要的设定方式，比如攻击和防守、中央或两边、重视能力或重视状态等，选择好后按决定，电脑就会自动帮你设置出想要的阵型和队员。而自动设定则更简单一点，直接用随机方式选出几种战术，设置出阵型和队员。但我相信大部分玩家还是会自己手动设置吧（マニュアル设定），把最后一项トップメニュ-を表示しない勾上，下次就不会再出线这个自动设定菜单了。

隐藏要素



















这次的 WE-SHOP 选项增加了一些很有趣的东西，比如ボ-ルタイプ里面的沙滩球、西瓜、烤肉等奇形怪状的足球。还有鸵鸟装、恐龙装、企鹅装这些搞笑的 COS 服装。将 COS 服装买下来之后，在游戏开始选择队服的时侯按 START 键就可以更换，但只有未实名授权的球队能够使用。想像一下一群骑着恐龙和鸵鸟的野人在草地上追逐一块烤肉那是什么样的场面……有人甚至说用鸵鸟装和恐龙装可以增加人墙高度，但实际上顶球的位置还是和球员高度相当的。比较有趣的是当使用了鸵鸟装进球之后，可以看到在观众席也坐着不少鸵鸟……



WE-SHOP 中隐藏球员名单

第 1 页

位置	日文名	中文名
CB	秋元勇太	秋田 丰
DMF	明山智安	明神智和
CF	アスプニ-ラ	阿斯普里拉
OMF	アドレウトン	奥里维拉
CF	アヘイロ	塞尔吉奥·阿格罗
CF	アリ ジョ-ドン	安德鲁约翰森
OMF	アル アウメラ	阿基纳加
CF	アル イミレ	伊利耶
SB	アルテイン	丹尼斯欧文
CF	アルナ	阿杜
ST	アルル	阿齐滋
CF	イエモナ	叶博亚
CG	井口直己	井原正巳
GK	イゴ-レ	伊基塔

第 2 页

位置	日文名	中文名
SMF	石山直文	石川直宏
DMF	イスレロ	希耶罗
SB	市村雄佑	市川大佑
CF	イワム ラセル	伊安·拉什
CF	ウィ-ゴ	乔治·维阿
OMF	ヴェルドナン	巴尔德拉马
CF	ウノ サムエツ	乌戈·桑切斯
DMF	エフエルフォルツ	埃芬博格
CF	エムネイア	拉尔森
ST	エリメルト	埃得蒙多
CF	エルカマ	穆博马
CF	エルチエリノ	尤西比奥
CF	エンブル	埃尔伯
OMF	オイケラ	奥特加

第 3 页

位置	日文名	中文名
CF	大仓隆善	小仓隆史
CF	大城丈治	城彰二
SB	大西启辅	中西永辅
WG	オ-ヘムナルス	奥维马斯
OMF	闵雄介	奥大介
WG	闵部雅昭	闵野雅行
CF	オグアウデ	阿贝耶
WG	奥山孝弘	奥寺康彦
OMF	カ-ル アナグレコ	卡洛斯·阿尔贝托
SMF	カステ-ノ	卡斯特罗
WG	ガナ-リン	加林查
CF	金山 聡史	中山雅史
CF	釜田 道茂	釜本邦茂
WG	カミ-ラ	卡尼吉亚

第 4 页

位置	日文名	中文名
SMF	カユキン	卡尔平
GK	カルメン	卡尔门
CF	カレメリ	卡维纳吉
OMF	北泽 豪	北泽豪
WG	ク-ル ロメ-ル	罗梅尔
DMF	グラナジアラ	瓜迪奥拉
SB	クルス ロ-レス	克鲁斯·罗得里格斯
CF	ケナ アンテノン	肯内特·安德森
CF	コルテ	柯奇士
CF	サガツ	萨拉斯
SB	相乐 一树	相马直树
DMF	佐东 辉光	伊东辉悦
CF	サルサ-ロ	萨莫拉诺
WG	サルテリッチ	萨维切维奇

第 5 页

位置	日文名	中文名
ST	ザルメッチ	扎霍维奇
OMF	泽井 道明	泽登正朗
OMF	ジウタレフ	德约卡夫
OMF	ジェライ-ジョ	德贾明哈
WG	ジェラッチ	扎伊奇
CF	シマ-ネ	西格诺里
GK	ジャメイロン	詹宁斯
OMF	ジャンパ-ス	贾尼尼
CF	シュラ-ク	达沃·苏克
GK	シラウテル	舒梅切尔
ST	シラウテン	西蒙森
OMF	ジル パ-ニスカ	儒尼尼奥·保利斯塔
DMF	シルメヨ	西蒙尼
OMF	シレ-ニ	希福

第 6 页

位置	日文名	中文名
CF	ジロカ-ニ	杰卡尼
CF	スコリミロフ	斯托伊奇科夫
ST	ストヤノリッチ	斯托伊克维奇
DMF	スフォルガ	斯福扎
SB	セイロン	塞尔吉·巴胡安
SMF	セルセ コラ-トン	康西卡奥·孔塞桑
CF	ダ-ルミンツ	达格利什
CF	高本 琢治	高木琢也
SMF	ダトヘルシ	达戈贝托
WG	谷川 启太	长谷川 健太
CF	ダルシル	达赫林
GK	チムラル	奇拉维特
SB	ツイ-デ	齐格
CF	デ スケラン	迪·斯蒂法诺

第 7 页

位置	日文名	中文名
ST	デリ- ラン	丹尼斯·劳
CB	デルセイ	马克德塞伊
DMF	户冢和德	户田和幸
SB	名下原晶	名良桥晃
DMF	名爪浩二	名波浩
ST	西河康训	西泽明训
CMF	ヌルミ	莫哈莫得·努尔
DMF	パ-ル サルサ	萨尔撒
OMF	ハヌエ	哈吉
DMF	林田 哲也	柱谷 哲二
OMF	バラノフ	巴拉科夫
CB	パル ア-セロン	帕特里克安德森
ST	バルカン	法尔考
CF	バルタン ロウ	罗·拉夫

第 8 页

位置	日文名	中文名
GK	パルンカ	帕柳卡
OMF	バロ-ル	巴克罗
CB	フィルダ ブウニ	弗兰克·德波尔
GK	プイロメル	普雷德霍姆
DMF	服本敏人	服部年宏
CF	福山正范	福田正博
CF	ブザラ-ナ	布特拉格诺
OMF	藤谷拓哉	藤田俊哉
WG	ブハリン	布洛欣
CMF	ブランダ-	布伦纳
CF	プルサリ	普罗迪
CF	プルセル	普什卡什
ST	ブルノレン	布洛林
OMF	フロ-ケルトリ	弗郎西斯科利

第 9 页

位置	日文名	中文名
SMF	フロム	弗兰
OMF	ヘイト-	哈斯勒
WG	ベグルスタロン	贝吉里斯坦
CF	ベトラフ	巴拉诺夫
WG	ベヌキ	乔治贝斯特

第 10 页

位置	日文名	中文名
OMF	前川真宽	前园真圣
CB	松野和树	松田直树
GK	松原茂光	松永成立
WG	マヌ エルゲト	埃斯波西托
WG	マリウス	马休斯

第 9 页

位置	日文名	中文名
OMF	ヘユモ-ク	赫尔佐格
CB	ホ モウド	洪 明甫
OMF	ボ-レン	博班
SW	ポテルク	波佩斯库
CF	ボラミッキ	博克西奇
SB	堀川 武	堀池 巧
ST	ボンサク	博涅克
DMF	マイカン	马格拉奥
CF	マイル ヒ-リ-	马克·休斯

第 10 页

位置	日文名	中文名
CF	三上和则	三浦知良
SB	三井昌史	都井敏史
CF	ミラケニッチ	米贾托维奇
OMF	ミル ランデレフ	大劳德鲁普
OMF	モ-ケライ	莫斯托沃伊
CB	森川敏三	森闵隆三
DMF	森下宽光	森岛宽晃
DMF	森胁真一	森保一
DMF	山上素好	山口素弘

第 11 页

位置	日文名	中文名
GK	ヤレム	雅辛
CB	ラグリ	拉德贝
CB	ラゴウ	雷德尔
GK	ラダヌ	拉维利
CF	ラマエ-ノ	拉瓦内利
CMF	ラムシ	拉姆斯
CF	ランドロ-ム	小劳得鲁普
SMF	ル-ツ エリケロ	路易斯·恩里克
ST	ルテセラ	勒蒂塞尔
CF	ルナンドナ	鲁本·索萨
DMF	ルル セイラン	苏亚雷斯
CMF	レイラック	雷德纳普
ST	レム-レ	哈伊姆.雷维沃
WG	レムティ-ル	吉安路易斯·伦蒂尼

第 12 页

位置	日文名	中文名
CF	ロガテラ	乌戈罗达拉加
CF	ロゼ-リオ	罗马里奥
CF	ロナ キラ	罗杰·米拉
OMF	ロンダ·ブウニ	罗那德·德波尔
CF	ワキルソン	瓦辛顿
WG	ワロル	瓦德尔





脸谱号

在编辑球员的时侯，可以直接使用已经存在的球员脸谱，这就需要知道他们所对应的脸谱号了，下面就是所有球员的脸谱号，相比 WE9 又增加了不少。

Skin1							
		41	绍尔	83	大卫.西曼	125	加布里
No.	中文名	42	巴拉克	84	史密斯	126	赫拉德
1	洛佩斯	43	代斯勒	85	阿兰.希勒	127	维克托
2	基里·冈萨雷斯	44	比埃霍夫	86	杰拉德	128	维森特
3	克雷斯波	45	耶雷梅斯	87	米尔斯	129	华金
4	艾玛尔	46	扬克尔	88	福勒	130	普约尔
5	萨内蒂	47	诺伊维尔	89	巴特	131	达比多·纳瓦罗
6	萨穆埃尔	48	克洛泽	90	巴姆比	132	波尔蒂诺
7	卡斯特罗曼	49	梅泽尔德	91	加里·内维尔	133	卢克
8	萨维奥拉	50	拉梅洛	92	飞利浦·内维尔	134	费尔南多·托雷斯
9	迭戈.西蒙尼	51	巴贝尔	93	鲁尼	135	布拉沃
10	阿尔梅达	52	比耶罗夫卡	94	基翁	136	巴尔德兹
11	坎比亚索	53	布特	95	墨菲	137	法布雷加斯
12	普拉森特	54	施奈德	96	索斯盖特	138	赫尔诺
13	雷东多	55	莱曼	97	乔·科尔	139	加林查
14	罗伯托.阿亚拉	56	凯尔	98	特里	140	拉莫斯
15	卡巴列罗	57	沃恩斯	99	兰帕德	141	阿尔贝达
16	索拉里	58	里肯	100	布里吉	142	洛佩斯
17	海因策	59	劳	101	哈格里夫斯	143	华尼托
18	科洛奇尼	60	希尔德布兰	102	比蒂	144	马切纳
19	索林	61	欣克尔	103	伍德盖特	145	雷纳
20	梅西	62	博比奇	104	唐宁	146	伊涅斯塔
21	鲁奇	63	施威因斯泰格	105	卡拉格	147	利特马宁
22	科威尔	64	库兰伊	106	罗宾迅	148	海皮亚
23	维杜卡	65	拉姆	107	孔切斯基	149	齐达内
24	布费尔	66	林克	108	克劳奇	150	勒伯夫
25	松克	67	弗林斯	109	劳尔	151	巴特斯
26	儒尼尼奥·帕普利斯塔	68	卢卡斯.波多尔斯基	110	路易斯·恩里克	152	佩蒂特
27	罗德里格斯	69	佩尔.梅特萨克	111	耶罗	153	利扎拉祖
28	埃德米尔森	70	胡特	112	门迭塔	154	皮雷
29	佩南普查诺	71	桑德	113	瓜迪奥拉	155	坎德拉
30	迭哥	72	拉尔森	114	埃尔格拉	156	布兰克
31	杜德	73	托马森	115	哈维	157	西甘
32	贝尔巴托夫	74	赫尔维格	116	莫伦特斯	158	梅克塞斯
33	内德维德	75	格拉维森	117	卡西利亚斯	159	劳伦.罗伯特
34	波博斯基	76	格洛加尔	118	迭戈·特里斯坦	160	萨尼奥尔
35	科勒	77	罗梅达尔	119	古蒂	161	久利
36	罗西基	78	欧文	120	卡尼萨雷斯	162	马杜尼
37	切赫	79	贝克汉姆	121	贝莱隆	163	佩德雷蒂
38	哈曼	80	斯科尔斯	122	米切尔·赛尔加多	164	罗滕
39	海因里希	81	谢林汉姆	123	巴拉哈	165	米库
40	卡恩	82	麦克马纳曼	124	托雷斯	166	库佩

167	查里斯特亚斯	202	加图索	237	奥维马斯	272	莫斯托沃伊
168	卡拉泽	203	费拉拉	238	弗兰克·德博尔	273	永贝里
169	图多尔	204	托马西	239	博格坎普	274	伊布拉希莫维奇
170	比斯坎	205	迪·比亚吉奥	240	范尼斯特鲁伊	275	尼哈特
171	西米奇	206	孔蒂	241	马凯	276	舍甫琴科
172	普尔绍	207	科斯塔库塔	242	博斯维尔特	277	蒙特罗
173	科瓦奇	208	莫菲奥	243	范博梅尔	278	迭戈.福兰
174	罗伊·基恩	209	皮尔洛	244	罗本	279	约翰.奥布莱恩
175	罗比·基恩	210	塔齐纳迪	245	范德梅德	280	麦克布莱德
176	哈特	211	萨内蒂	246	范德法特	281	雷纳
177	达夫	212	库迪奇尼	247	范贝西	282	吉格斯
178	奥谢	213	多尼	248	斯内德	283	贝拉米
179	芬南	214	莱罗塔列	249	海廷加	284	米哈伊诺维奇
180	古德约翰森	215	米科利	250	岑登	285	米洛舍维奇
181	德尔·皮耶罗	216	西蒙尼·因扎吉	251	克隆坎普	286	米贾托维奇
182	佩索托	217	德·罗西	252	库伊特	287	凯日曼
183	维埃里	218	吉拉迪诺	253	奥普丹	288	科瓦切维奇
184	卡萨诺	219	奥多	254	瓦莱尔	289	斯坦科维奇
185	托蒂	220	潘卡罗	255	裁判	290	裁判
186	马尔蒂尼	221	佩罗塔	256	海塞尔林克	291	裁判
187	科科	222	布罗基	257	蒂马	292	裁判
188	马特拉齐	223	齐门蒂	258	裁判	293	裁判
189	佐拉	224	法瓦利	259	索尔斯沙尔	294	裁判
190	德尔维奇奥	225	基耶利尼	260	杜德克	295	裁判
191	尤利亚诺	226	托尼	261	克茨诺维克	296	裁判
192	蒙特拉	227	阿比亚蒂	262	路易斯·菲戈	297	裁判
193	菲利普·因扎吉	228	佩鲁济	263	库托	298	裁判
194	卡纳瓦罗	229	巴尔扎利	264	鲁伊.科斯塔	299	裁判
195	内斯塔	230	扎卡尔多	265	赛尔吉奥.孔赛桑	300	裁判
196	布冯	231	布拉西	266	保莱塔	301	裁判
197	安布罗西尼	232	巴罗内	267	卡瓦多	302	裁判
198	阿尔贝蒂尼	233	格罗索	268	卡多索	303	裁判
199	托尔多	234	范德萨	269	穆图	304	裁判
200	菲奥雷	235	斯塔姆	270	齐沃		
201	赞布罗塔	236	科库	271	卡尔平		

Skin2							
No.	中文名	38	金南一	77	奥坎	116	山田 畅久
		39	李云在	78	雷科巴	117	小村 德男
1	巴蒂斯图塔	40	宋宗国	79	迭戈.阿隆佐	118	坪井 康介
2	奥特加	41	崔镇哲	80	多诺万	119	远藤 保仁
3	克鲁斯	42	金相植	81	柚崎 正刚	120	名波 浩
4	巴塔格利亚	43	赵源熙	82	松田 直树	121	上野 良志
5	达莱桑德罗	44	谭皓轩	83	中田 浩二	122	黑部 光昭
6	帕托	45	金斗炫	84	宫本 恒靖	123	永井 雄一
7	格里蒂	46	李乙龙	85	稻本 润一	124	松井 大辅
8	卢西奥	47	朴周勇	86	中田 英寿	125	石川 直宏
9	罗森巴克	48	李东国	87	小野 伸二	126	大久保 嘉人
10	西尔维尼奥	49	金英冠	88	明神 智和	127	土肥 洋一
11	卡卡	50	金珍奎	89	户田 和幸	128	三浦 淳宏
12	莫塔	51	金泳哲	90	西泽 明训	129	加地 亮
13	哈坎·亚金	52	张学英	91	川口 能活	130	茂庭 照幸
14	萨拉斯	53	金东晋	92	曾端 准	131	永田 充
15	沙比.阿隆索	54	金正又	93	秋田 丰	132	藤田 俊哉
16	卡拉奇	55	白智勋	94	森冈 隆三	133	山田 卓也
17	安东尼奥	56	郑敬浩	95	服部 年宏	134	广山 望
18	西尔维斯特	57	薛崎炫	96	森岛 宽晃	135	手岛 和希
19	德拉斯	58	马尔琼斯	97	福西 崇史	136	本山 雅志
20	达尼	59	博尔杰迪	98	小笠原 满男	137	平山 智之
21	巴比奇	60	鲍马	99	市川 大佑	138	都筑 龙太
22	罗伯特.巴乔	61	卢林格	100	中山 雅史	139	玉田 圭司
23	迪.瓦约	62	裁判	101	铃木 隆行	140	林 卓人
24	卡莫拉内西	63	皮萨罗	102	柳泽 敦	141	那须 大亮
25	博列诺	64	C.罗纳尔多	103	波户 康广	142	德永 悠平
26	科拉迪	65	德科	104	中泽 佑二	143	阿部 勇树
27	弗雷西	66	马尼切	105	大岩 刚	144	森崎兄弟
28	莫雷蒂	67	保罗.费雷拉	106	铃木 秀人	145	铃木 启太
29	洪明甫	68	法兰特	107	田中 诚	146	今野 泰幸
30	金泰映	69	西芒	108	中村 俊辅	147	田中 达也
31	裁判	70	拜亚	109	奥 大介	148	平山 相太
32	朴智星	71	梅拉	110	久保 龙彦	149	黑河 贵史
33	李天秀	72	哈桑.萨斯	111	高原 直泰	150	斗莉王
34	安贞焕	73	尤米特.达瓦拉	112	山下 芳辉	151	近藤 直也
35	李荣杓	74	巴斯图尔克	113	名良桥 幌	152	菊池 直哉
36	崔龙洙	75	伊尔汉	114	下田 崇	153	青木 刚
37	柳相铁	76	埃姆雷	115	中西 永辅	154	前田 辽一

155	山濑 功治	160	西纪 宽	165	村井 慎二	170	北泽 豪
156	根本 裕一	161	大黑 将志	166	佐藤 寿人	171	裁判
157	高松 大树	162	驹野 友一	167	长谷 部诚	172	裁判
158	坂田 大辅	163	卷诚 一郎	168	三浦 知良		
159	茶野 隆行	164	箕轮 义信	169	奥寺 康彦		

Skin3							
		15	塞尔吉尼奥	31	杰纳斯	47	马杜罗
No.	中文名	16	儒尼奥尔	32	阿什利.科尔	48	卡鲁
1	贝隆	17	吉奥瓦尼	33	辛克莱尔	49	努诺.戈麦斯
2	里克尔梅	18	埃韦顿	34	亨利	50	安德拉德
3	特维斯	19	利马	35	特雷泽盖	51	夸雷斯马
4	罗纳尔多	20	迪达	36	马莱	52	科斯蒂尼亚
5	里瓦尔多	21	曼奇尼	37	斯蒂万.达尔马	53	奇拉维特
6	卡福	22	巴普蒂斯塔	38	贝里昂	54	迪乌夫
7	埃莫森	23	奥利维拉	39	拉穆奇	55	拉尔森
8	罗贝托.卡洛斯	24	罗比尼奥	40	泽比纳	56	霍华德
9	德尼尔森	25	伊万.科尔多巴	41	费拉里	57	皮耶纳尔
10	罗纳尔迪尼奥	26	巴罗什	42	范布隆克霍斯特	58	三都主.亚历桑德罗
11	阿松桑	27	米多	43	范霍伊敦克	59	裁判
12	阿莫鲁索	28	凯隆.代尔	44	雷齐格	60	裁判
13	阿德里亚诺	29	费迪兰德	45	德.扬	61	裁判
14	吉尔伯托.席尔瓦	30	威斯.布朗	46	兰扎特		

Skin4							
		10	赫斯基	21	德塞利	32	西多夫
No.	中文名	11	安迪.科尔	22	戈武	33	卡斯特伦
1	德罗巴	12	坎贝尔	23	加拉斯	34	巴贝尔
2	罗博托	13	迪福	24	马克莱莱	35	卡隆
3	德罗巴	14	金	25	克里斯坦瓦尔	36	约克
4	托雷	15	利特·飞利浦斯	26	埃莘	37	麦卡西
5	姆博马	16	维埃拉	27	卡努	38	裁判
6	格雷米.尼基达普	17	维尔托德	28	马丁斯	39	裁判
7	埃托奥	18	阿内尔卡	29	哈塞尔巴因克		
8	埃塔梅	19	图拉姆	30	戴维斯		
9	阿萨莫阿	20	西赛	31	克鲁伊维特		



让我们华丽地进攻吧！





N3
NINETY-NINE NIGHTS

厂商:a Entertainment/Phantagram 机种:XBOX360
发售日:4月20日 责编:AICE



基本操作 NINETY-NINE NIGHTS

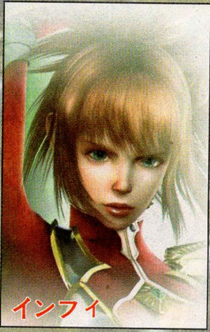
左摇杆	移动	B	发动无双技和进化技	RB	右侧护卫部队动作/待机
右摇杆	转动视角	A	跳跃	LT	防御
X	攻击	十字键	护卫部队指令 上-攻击 下-防御	RT	冲刺
Y	气合攻击	LB	左侧护卫部队动作/待机		

人物出现条件 NINETY-NINE NIGHTS

インフィ	初期可使用	カラ-ラン	ディングバット通关后出现
アスファ	インフィ将ワンディ-ク砦完成后出现	テュルル	ディングバット通关后出现
ミ-フィ-	インフィ将あるミッション完成后出现	ビグバグ	カラ-ラン和テュルル通关后出现
ディングバット	インフィ、アスファ、ミ-フィ-通关后出现		

套装效果 NINETY-NINE NIGHTS

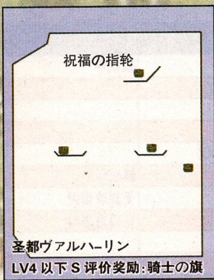
效果名	效果	必要装备
骑士道の精神	自动防御效果发动	骑士の纹章、骑士の旗、骑士の兜
レイジ	防御破坏率+50%	怒りのネックレス、怒りのお守り、怒りの短剑
エンジェルブレッシング	アイテム出现率+30%用红魂将青魂还原	祝福のティアラ、祝福の腕轮、祝福の指轮
女神の加护	护卫最大HP+100%防御频度+5%主人公最大HP+80敌会心一击率-50%	女神の旗、女神の冠、女神の石像

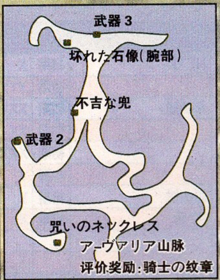


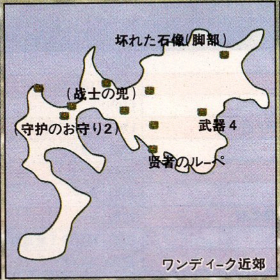
出招表

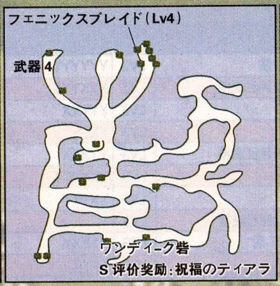
等级	出招方法	备注	Lv4	跳跃中 A		Lv2	跳跃中 XXXX		初期	Y	跳跃中
Lv9	跳跃中 AY	消耗红魂槽	Lv4	跳跃中 XXXXX		Lv2	刺中敌人时 X		初期	XX	跳跃中
Lv8	YYYXXXYX	消耗红魂槽	Lv4	YYYXXXY	消耗红魂槽	Lv2	YYYXXX		初期	X	RT 后
Lv8	XXXXXXX		Lv4	XXXYX		Lv2	YYYY		初期	A	
Lv7	XXXYX	消耗红魂槽	Lv4	XXXYX		Lv2	YYX		初期	YX	
Lv7	XXXXXXX		Lv4	XXYYX		Lv2	XXXYY		初期	YYY	
Lv6	跳跃中 XXXX		Lv4	XYYX		Lv2	XXXY		初期	XXYY	
Lv6	XXXXXX		Lv3	刺中敌人时 Y		Lv2	XYY		初期	Y	无双攻击时
Lv6	XXXYYX		Lv3	RT 后 Y		初期	XXXX		初期	X	无双攻击时
Lv5	跳跃中 XXXXXX		Lv3	YYYXXX		初期	XY				
Lv5	XXXYYY		Lv3	XXXXX		初期	YYYXX				
Lv4	二段跳跃中 Y		Lv3	XXYYY		初期	Y	踩在敌人头上的时侯			
Lv4	二段跳跃中 X		Lv2	跳跃 X 攻击时		初期	X	踩在敌人头上的时侯			

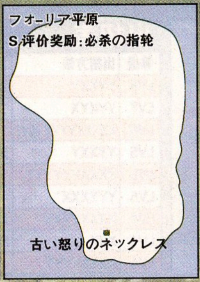
1圣堂骑士团の剑(Lv1)	无	初期持有	5フェニックスブレイド(Lv4)	攻击范围+30%攻击力+20%防御力+10%无双发动时间+10%	ワンティ-ク砦右上村落宝箱
2ブラッディローズ(Lv2)	攻击范围+15%	ア-ヴァリア山脉BOSS战附近的宝箱			
3クラウソラス(Lv1)	攻击力+50%攻击范围+50%无双发动时间+30%	ア-ヴァリア山脉S评价	6アメジストセイバ-(Lv6)	攻击范围+40%会心一击率+50%红魂积蓄量+10%	ヤ·フェ·ワ-ルの森地图中央宝箱
4オ-ブの圣剑(Lv3)	攻击范围+20%红魂积蓄量+15%	ワンディ-ク砦左上村落宝箱	7プロミネンス(Lv7)	攻击范围+50%会心一击率+30%红魂积蓄速度+30%踩踏攻击力2倍	フォ-リア平原A评价

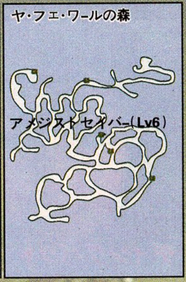


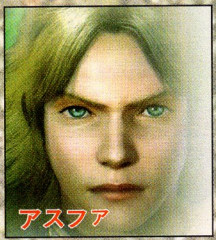








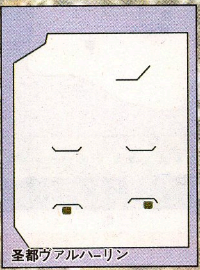


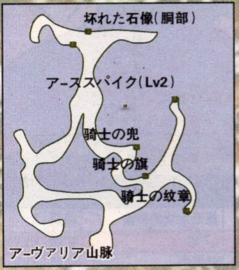


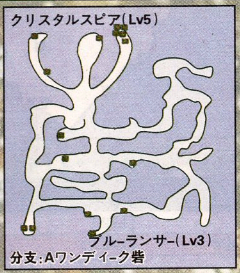
出招表

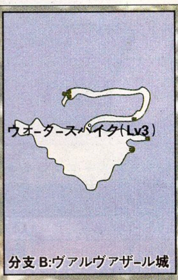
等级	出招方法	备注	LV6	XXYYYY		LV3	Y	用 YX 击中敌人时	初期	Y	跳跃中
LV9	XXXYX	消耗红魂槽	LV5	Y	用 YX 击中敌人时	LV3	YYYXXX		初期	YYYXX	
LV8	YYYXXY	消耗红魂槽	LV5	XXYYX		LV3	A	YX 后	初期	RT	
LV7	RT 时 A	YX 后	LV4	XXX＋Y 连打后 X	消耗红魂槽	LV2	XY	最后连续 Y	初期	X	RT 后
LV7	XXY	跳跃中	LV4	Y	RT 后	LV2	X	跳跃中	初期	YYX	
LV7	YYXXX		LV4	XX	跳跃中	LV2	X	用 YX 击中敌人时	初期	XXXX	
LV6	YX 后 X 时 A	消耗红魂槽	LV4	YYYXXY	消耗红魂槽	LV2	YX		初期	XXYY	
LV6	RT	YX 后	LV4	XXYYY		初期	XXXY	最后连续 Y	初期	Y	无双攻击时
LV6	RT 时 X	YX 后	LV4	YYXX		初期	YYYY		初期	X	无双攻击时

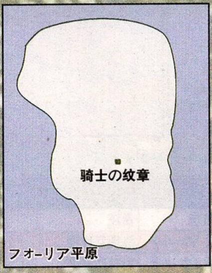
1 圣堂骑士团の枪（Lv1）	无	初期持有	5ウォータースパイク（Lv3）	攻击力 +20%攻击范围 +30%红魂积蓄量 +15%	ヴァルヴァザール城最右边通过大雾区域
2アーススパイク（Lv2）	攻击范围 +20%攻击力 +10% 移动速度 +10%	アーヴァリア山□和インフィ合流处敌兵全灭	6ブリューナク（Lv5）	攻击力 +70%移动速度 +30%攻击范围 +50%使用进化技的时候也可以吸收到红魂	ヴァルヴァザール城 A 评价
3ブルーランサー（Lv3）	攻击力 +10%攻击范围 +40% 会心一击率 +30%移动速度 +15%	ワンディーク砦起始点南侧	7 海神の枪（Lv7）	攻击范围 +40%会心一击率 +50% 红魂积蓄速度 +30%	ヤ・フェワールの森 S 评价
4クリスタルスピア（Lv5）	攻击力 +30%攻击范围 +50%无双发动时间 +20%	ワンディーク砦西北宝箱			

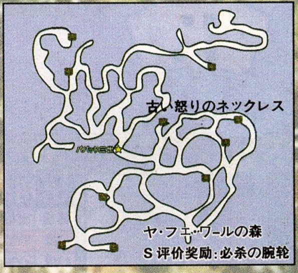




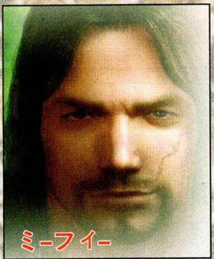








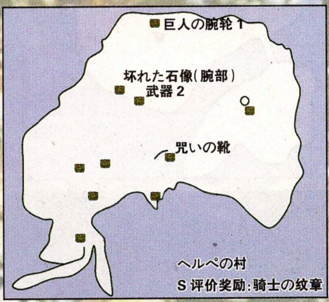


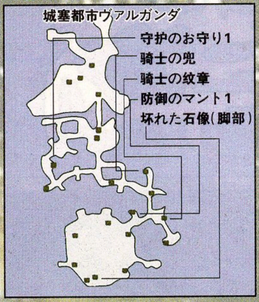


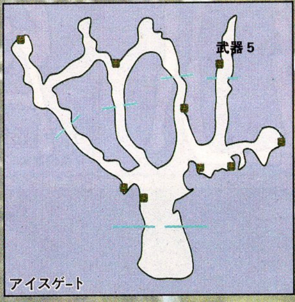
出招表

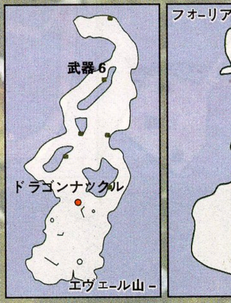
等级	出招方法	备注	LV3	XXXXYY		LV2	YYX		初期	Y	无双攻击时
LV9	XXYYYX	消耗红魂槽	LV3	XXYYY		初期	YYYXX 连打后 X		初期	X	无双攻击时
LV8	XXXYYYX	消耗红魂槽	LV3	XXXXXX		初期	X	冲刺中	初期		
LV7	XXXYYY		LV3	XYY		初期	X	跳跃中	初期		
LV6	X	跳跃中	LV2	YXX		初期	YX		初期	无双攻击时	
LV5	XXXYYY		LV2	YYYY		初期	XXXXY		初期	无双攻击时	
LV5	XXXXXXX		LV2	XXXYY		初期	XXXY				
LV4	YYYXX 连打后 Y	消耗红魂槽	LV2	XXXXX		初期	XXYY				
LV4	XXYYYY		LV2	Y	击中敌人时	初期	XY				
LV3	Y	跳跃中	LV2	X	击中敌人时	初期	XXXX				

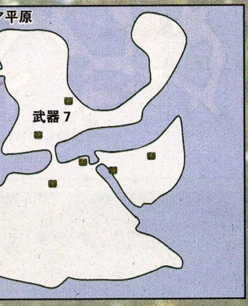
1ダブルエッジ（Lv1）	无	初期持有	5クレセントデュエル（Lv4）	攻击力 +20%攻击范围 +30% 会心一击率 +20%	アイスゲート A 评价以上
2ダブルソード（Lv2）	攻击范围 +15%会心一击率 +10%	ヘルペの村教会周围宝箱	6ブラックオックス（Lv6）	攻击力 +40%攻击范围 +40% 防御力 +20%	エヴェール山□北面小路西侧宝箱
3トルネード（Lv3）	攻击力 +10%攻击范围 +20%防御力 +25%	城塞都市ヴァルガンダ城内宝箱	7アンサラー（Lv7）	攻击力 +50%攻击范围 +50%スピード＋ 30%红魂积蓄量 +30%无双发动时间 +30%	フォーリア平原过桥后北面宝箱
4テンペスト（Lv5）	攻击力 +50%攻击范围 +60%会心一击率 +60%会心攻击回避	在城塞都市ヴァルガンダ南面广场使用オーブスパーク，出现在广场的中央偏北			









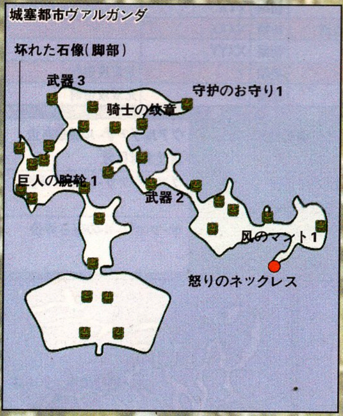


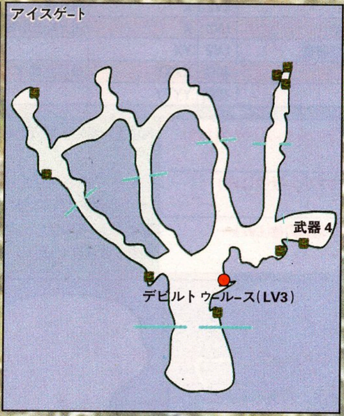


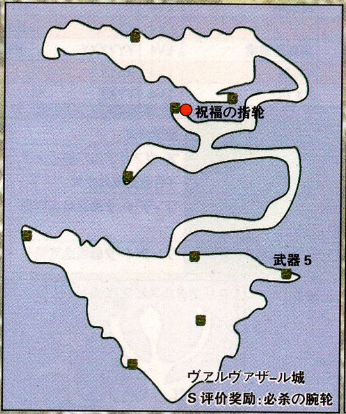
出招表

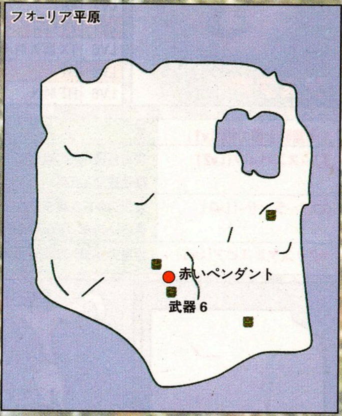
等级	出招方法	备注									
LV8	YYXXY	消耗红魂槽	LV3	YYYYYY		LV2	X	RT 后	初期	X	跳跃中
LV7	YYXYX		LV3	XXXYYX		LV2	YXXX		初期	YYYY	
LV6	XXXXYYYY 连打		LV3	YYYXX		LV2	X	踩头时	初期	XXY	
LV5	YYXXY	消耗红魂槽	LV3	XX	RT 后	LV2	XXXXYYY		初期	XY	
LV5	XXXXYYYYYY		LV3	YYXXX		初期	XXXY		初期	XXXXX	
LV5	YYYXXX		LV3	XXXYYY		初期	YYX		初期	Y	跳跃中
LV4	XXXXYYYX	消耗红魂槽	LV3	XXYYY		初期	A	踩头时	初期	Y	无双攻击时
LV4	XXX	RT 后	LV3	Y	踩头时	初期	Y	RT 后	初期	X	无双攻击时
LV4	XXXXYYYY		LV3	YYYXY		初期	跳跃中 Y 着地后 X				
			LV2	XXYY		初期	XXXXY				

1ツインファング(Lv1)	无	初期持有	4ブラックスプリガン(Lv4)	攻击力 +40%攻击范围 +30%	アイスゲ-ト东门旁宝箱
2アサシンダガ-(Lv2)	会心一击率 +20%	城塞都市ヴァルガンダ城内宝箱	5ネメシス(Lv5)	防御力 +50%会心一击率 +50%	ヴァルヴァザ-ル城右方大雾地带
3ククリ(Lv3)	攻击力 +20%攻击范围 +20%会心一击率 +10%	城塞都市ヴァルガンダ北面广场西北角宝箱	6ヘルダガ-(Lv6)	攻击范围 +50%会心一击率 +100%防御破坏率 +50%	フォ-リア平原中央偏南的宝箱







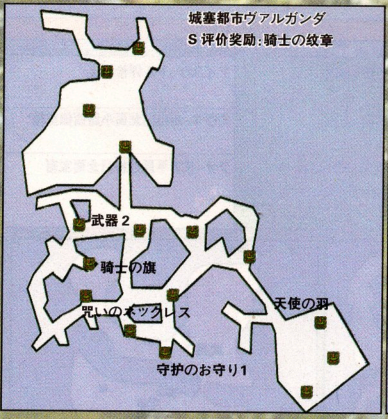


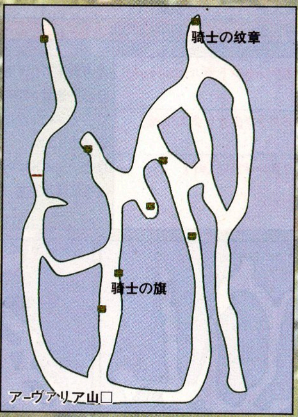


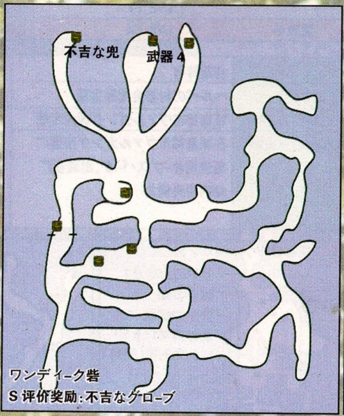
出招表

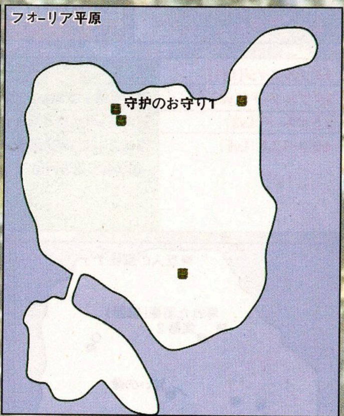
等级	出招方法	备注									
LV9	YYY 后 Xホ-ルド	消耗红魂槽	LV5	Yホ-ルド	LT 中	LV2		推动水块的时侯	初期	X	LT 中
LV8	YYY 后 Xホ-ルド	消耗红魂槽	LV4	Y	推水块时	LV2	Y	LT 中	初期	YYYX	
LV7	YYY 后 Xホ-ルド	消耗红魂槽	LV4	YYYX		初期	Y	跳跃中	初期	YYY	
LV6	A 连打后 Y	跳跃中	LV3	X	推水块时	初期	Y	X 连打后	初期	YY	
LV5	Y	推大水块时	LV3	Yホ-ルド	X 连打后	初期	X 连打		初期	Y	
LV5	X	推大水块时	LV2	A 连打时 X	跳跃中	初期	X 连打	跳跃中	初期	Y	无双攻击时
			LV2	A 连打	跳跃中	初期	A		初期	X	无双攻击时

1魔导学院の杖(Lv1)	无	初期持有	4プライムキ-(Lv4)	攻击力 +20%会心一击率 +40%红魂积蓄量 +10%进化技槽积蓄速度 +20%	ワンディ-ク砦最北面宝箱
2魔导师の杖(Lv1)	攻击力 +10%会心一击率 +20%	城塞都市ヴァルガンダ城内西边宝箱	5メイスオブメモリ-(Lv6)	攻击力 +50%会心一击率 +50%移动速度 +20%道具出现率 +60%	フォ-リア平原 A 评价
3アンティ-クロッド(Lv2)	红魂积蓄量 +20%会心一击率 +40%移动速度 +10%	城塞都市ヴァルガンダA评价			

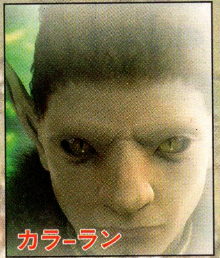








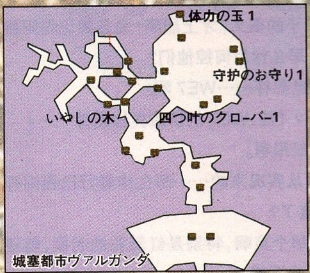


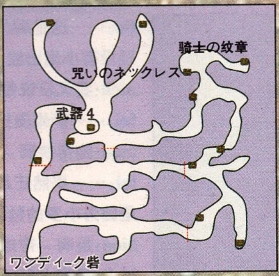


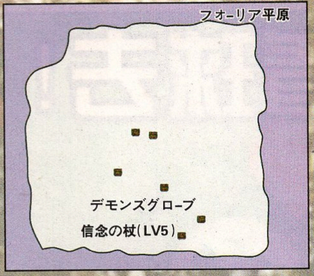
出招表

等级	出招方法	备注									
LV6	XXY 时 X 气合	消耗红魂槽	LV3	Y	XXXY 中	LV2	XYY		初期	XXY	
LV5	XXXY 时 YX	消耗红魂槽	LV3	YY	XXY 中	LV2	移动	YX 后	初期	XY	
LV4	X 气合	YYYX 的时候	LV3	移动	YYX 的时候	LV2	Xチャ–ジ	YX 后	初期	Y	XXXX 中
LV4	XX	YYYX 的时候	LV3	Xチャ–ジ	YYX 的时候	LV2	XX	YX 的时候	初期	XXXX	
LV4	XXXXXY	消耗红魂槽	LV3	XX	YYX 的时候	LV2	YX	消耗红魂槽	初期	YYY	
LV4	移动	YYYX 的时候	LV3	YYX	消耗红魂槽	初期	RTX 或 Y	XXY 中	初期	X 或 Y	RT 后
LV4	YYYX	消耗红魂槽	LV3	X	XXXX 连打后	初期	RT	XXY 中	初期	RT	
LV4	Y	RT 后	LV2	X	XXXY 中	初期	XX	XXY 中	初期	A	
LV3	YYYY		LV2	移动	XXXY 中	初期	X	XXY 中	初期	Y	无双攻击时
			LV2	XXXY		初期	移动	XXY 中	初期	X	无双攻击时

1古いシンボル(Lv1)	无	初期持有
2ロア(Lv2)	攻击力 +10%攻击范围 +10%	城塞都市ヴァルガンダ击倒トロ–ル后随机出现
3パニスメント(Lv3)	攻击力 +20%防御力 +20%攻击范围 +20%	城塞都市ヴァルガンダA评价
4センチネル(Lv4)	攻击力 +30%攻击范围 +30%会心一击率 +20%	ワンディ–ク砦进北门后西南方宝箱
5リラックスタッフ(Lv5)	攻击范围 +40%会心一击率 +100%	フォ–リア平原打倒第一批影子武士获得
6信念の杖(Lv5)	攻击范围 +40%防御力 +50%防御破坏率 +50%	フォ–リア平原右下宝箱











出招表

等级	出招方法	备注									
LV5	XXXXXY	消耗红魂槽	LV4	Y	取圆木	LV2	XXX		LV2	XXXY	
LV4	Y	双手握有人的时侯	LV4	XY	持有圆木的时侯	LV2	移动		初期	XY	
LV4	XXXXX	双手握有人的时侯	LV3	X	持有石头的时侯	LV2	Y	扇人	初期	XXXXX	
LV4	移动	双手握有人的时侯	LV3	A	持有石头的时侯	LV2	跳跃中 Y	持有棒的时侯	初期	RT	
LV4	Y		LV3	RT	持有石头的时侯	LV2	跳跃中 X	持有棒的时侯	初期	XXY	
LV4	X	持有圆木的时侯	LV3	Y	持有石头的时侯	LV2	RT	持有棒的时侯	初期	Y	无双攻击时
LV4	Y	持有圆木的时侯	LV3	XXX	持有石头的时侯	LV2	A	持有棒的时侯	初期	X	无双攻击时
LV4	RT	持有圆木的时侯	LV3	移动	持有石头的时侯	LV2	Y	持有棒的时侯			
LV4	XX	持有圆木的时侯	LV3	Y	取石头	LV2	XXX	持有棒的时侯			
LV4	移动	持有圆木的时侯	LV3	XXXXY		LV2	移动	持有棒的时侯			
			LV2	Y		LV2	Y	取棒			

武器获得方法		棒	2
名称	等级	石	3
空手	1	圆木	4
人类(单手)	2	人类(两手)	4



道具列表

名称	效果
赤いペンダント	移动速度 +20% 护卫移动速度 +20%
怒りのお守り	HP10%以下红魂蓄积率 2 倍(连击 3000 出现)
怒りのネックレス	攻击力 +50% 红魂蓄积率 –30%
命のクリスタル	带有效果时道具也 HP 回复
オ–ブのお守り1	红魂槽蓄积速度 +10%
オ–ブのお守り2	红魂槽蓄积速度 +20%
风のマント1	敌远距离攻击命中率 –20%
风のマント2	敌远距离攻击命中率 –40%
骑士の兜	气合攻击发动时无敌
骑士の旗	人物攻击力 +20% 护卫攻击力 +30%
骑士の纹章	人物 MaxHP+20% 护卫 MaxHP+20%
巨人の腕轮 1	攻击力 +10%
巨人の腕轮 2	攻击力 +20%
贤者のル–ペ	HP20%以下时道具出现率 3 倍
ジャイアントクラブ	攻击力 2 倍 防御力 0%
祝福の腕轮	会心一击伤害回避
祝福のティアラ	道具出现率 +30% 青药瓶取得 HP 回复
祝福の指轮	HP10 以上时受到伤害不死亡而是减到 HP1
守护のお守り1	防御力 +20%
守护のお守り2	防御力 +50%
守护のお守り3	防御力 +80%
守护のお守り4	防御力 +80% HP0 时,用红魂槽回复 HP
沙时计	无双持续时间 +30% 道具效果时间 +50% 道具出现时间 3 倍
ダ–クグロ–ブ	可以跨 1 级使用武器 无双持续时间 +20% 会心一击发生率 +30%
体力の玉 1	MaxHP+40
体力の玉 2	MaxHP+100
体力の玉 3	MaxHP+200
体力の玉 4	MaxHP+300
体力の玉 5	MaxHP+450
知惠のお守り1	获得经验值 +5%
知惠のお守り2	获得经验值 +10%
知惠のお守り3	获得经验值 +20%
デモンズグロ–ブ	发动后无双攻击并 HP 变为 1,1 关只能用 1 次
盗贼の靴 1	冲刺距离 +20%
盗贼の靴 2	冲刺距离 +30%
ドラゴンナックル	会心一击发生率上升 防御破坏率 +50%
咒いの靴	冲刺不可
咒いの盾	防御力 –50%
咒いのネックレス	攻击力 –50%
必杀の腕轮	防御不可 会心一击发生率上升 攻击范围扩大 必杀技使用时不消耗红魂
必杀の指轮	防御不可 青色药瓶代替红色药瓶出现
不吉な兜	会心一击发生率 0%
不吉なグロ–ブ	敌攻击频度 2 倍
不吉な指轮	跳跃不可
武道家のグロ–ブ1	攻击范围 +10%
武道家のグロ–ブ2	攻击范围 +20%
ブラックガントレット	可跨 1 级使用武器 护卫攻击频度 +30% 护卫弓兵命中率 +40%
古い怒りのネックレス	防御不可 攻击力 +50% HP10%以下时红魂槽蓄积速度 +150%
防御のマント1	被投石器等伤害减少 物理伤害 20% 护卫物理伤害 30%
防御のマント2	被投石器等伤害减少 物理伤害 25% 护卫物理伤害 50%
防御のマント3	被投石器等伤害减少 物理伤害 40% 护卫物理伤害防御力 –70%
勇猛の旗 1	护卫攻击力 +10% 护卫防御力 +20%
勇猛の旗 2	护卫攻击力 +20% 护卫防御力 +40%
四つ叶のクロ–バ–1	道具出现率 +20%
四つ叶のクロ–バ–2	道具出现率 +50%
女神の石像	人物 HP 自动回复
女神の旗	攻击力 +20% 攻击范围 +50%(装备不吉套装 1000 连击一定几率出现)
女神の冠	会心一击发生率 +50%(装备诅咒套装 1000 连击一定几率出现)

非主流

Fei：走！看球去！



忘记是在哪里听说的了……“一个正常的男性，‘机器人’、‘足球’、‘骑士’之魂，至少总要包含一个的！”所以，为了证明自己还算正常，我这次要来掰足球！（希望看到我记述在街上看着美女流口水经历的诸位，很失望吧！）

话说编辑部玩 WE 的有三个，其中伪球迷就有两个，其中 aice 是属于完全的实况型——他可以对 WE 里的球队球员了解透彻，哪个队的谁谁谁好不好用印象深刻，即使是假名也毫不含糊，但是离开实况马上犯迷糊：“这个人谁啊？嗯？是这代新加的？……不认识，新人？……咦？是元老？……他做过啥啊？”至于 fei，所有的足球知识都还停留在三年前进编辑部的阶段，虽然这三年里也装模作样的偶尔熬夜看球，但对于世界局势已经完全不了解了，体现在实况上就是：“这个是××××××（报出一堆元老名）！嗯？这个？……不认识，元老队的？……咦，是新人？今年 19 岁？他做过啥啊？”

还有一个自然就是 DRAGON，由于他长期以来不健康的睡眠质量（去年每天还能睡着三小时，今年已经成功缩短为不到两小时，还坚持不肯吃药），所以在玩实况的同时还能“精神矍铄”的通宵看球，第二天嘲笑另外两个：“什么？只看了○○队和××队的比赛，△△队和□□队的比赛居然没看？你们两个伪球迷！”

“大哥，后面那场球是凌晨 3 点才开始吧？我们早上还要上班啊！”

“正常的成年人只要睡 4 个小时就够了嘛！”

“你去年明明说的还是 6 个小时……”

关于对伪球迷 aice 的采访

fei：你觉得这次世界杯走势该如何呢？你看好哪支？支持哪支？

aice：那当然是阿根廷啊……不过觉得巴西比较有戏

fei：理由呢？

aice：看小罗的数值就知道了。

fei：……那么你支持阿根廷又是从什么角度？我不记得你是阿根廷 fans……

aice：是啊，伪 fan。

fei：从什么时候开始伪 fan 的？

aice：很久以前～大概 2002 年吧。

fei：……这是哪门子的很久？才上届啊！而且我记得阿根廷没有小组出线，那么你为何控他们？

aice：我又没说是世界杯……WE7 啊！

fei：……萨维奥拉？（注：WE7 的萨维奥拉是神……）

aice：跑得快啊～好用啊。

fei：……果然还是从实况来的……那么你看好巴西同样是因为小罗的数值了？

aice：是啊～带球那个爽啊，特别是红箭头的时侯，随便过人，还有 KAKA 也不错。

fei：突击提问！罗纳尔迪尼奥在转会巴塞罗那之前效力哪支球队？（正确答案：巴黎圣日尔曼）

aice：呃……

fei：卡卡效力 AC 米兰几年了？（正确答案：3 年）

aice：有 5 年了吧。啊，小罗之前是在巴黎圣日尔曼！

fei：不要现去网上搜！你在 WE4 里看到 AC 有卡卡了么

aice：我是从 7 开始玩的。

fei：……那么，这次世界杯是在哪个国家举行？决赛在哪个城市？（正确答案：德国柏林）

aice：你认为我连这个都不知道么？

fei：后面那个问题比较有迷惑性哦。

aice：决赛，肯定是首都啊！哈哈哈哈。

fei：（居然没骗到……）你确定??

aice：确定。按惯例应该是这样。

fei：1994 年就不是在华盛顿哦……

aice：美国佬傻么。那我问你，WE10 里阿德的射门精度是多少？（注：指巴西前锋阿德里亚诺）

fei：没注意，91？89？

aice：嘿嘿……86。

fei：哦。

aice：……还是 83？

fei：……战！

aice：总之比以前低了！

fei： 那我问你，WE 是从哪代开始可以踢 ML 联赛的？（正确答案：WE4）

aice：……8！ 停止吧……好无聊啊

fei：问题是你的所有回答都基于 7 代之后嘛……

aice：呃嘿嘿……

fei：抛开 WE 的话，你对现实的足球了解多少？

aice：现实……什么是现实？

DRAGON：有你们这两个主持人，尽在掌握的前景还真是黯淡啊……

伪球迷 fei 的世界杯前瞻

首先可以肯定的一件事，是这次不可能看齐全部 64 场比赛，当然诸如“多哥 VS 瑞士”或“波兰 VS 厄瓜多尔”这种两个队加起来不认识 5 个人的比赛，确实也燃不起观看的欲望——不过对于播音员来说，像“各位观众晚上好，现在我们为您转播的是特立尼达和多巴哥和塞尔维亚和黑山的比赛……”的解说才是最要命的吧！

接下来要做的事情就是挑选比赛，顺便选支支持的球队吧！我在足球方面一直不是什么谁谁的死忠，充其量喜欢一点国际米兰（所以在以往的《尽在掌握》里大家时常能看到很多国际米兰的比赛截图）。至于国家队更是找不到什么有感情的，虽说因为国米的关系更倾向意大利一点，但鉴于国米那庞大的阿根廷帮，或许我也应该支持一下阿根廷？



国际米兰南美球员很多，不过到底有几个人能带着世界杯的金牌回来呢？

那么小组赛里选出来打算看的比赛就能确定了：因为上中旬是出片时间段，所以除了开幕战之外所有比赛都不能保证收看（DRAGON 这个丧失睡眠权利的家伙除外），运气好的话看的第一场比赛应该是 6 月 18 日早上的意大利 VS 美国，日本 VS 克罗地亚的比赛由于时间正好也可以看，而最恐怖的是 6 月 22 日，早上 3 点阿根廷 VS 荷兰，而晚上 10 点还有捷克 VS 意大利……呃，我是不是该考虑朝老龙请假一天呢……

既然说到了世界杯，还有一件事是要做的，那就是装模作样预测一下，不然怎么叫前瞻？我们的目标是，向贝利大仙的方向跃进！

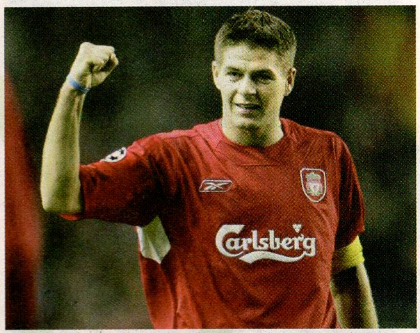
在预测之前，我们要先看看贝利大仙都说了什么……搜索一下，唔，这老家伙果然“预测”了！今年 2 月底在上海他开了金口：“我希望巴西队能进决赛，另一支应该是意大利或英格兰……”意大利和英格兰……得，托蒂和鲁尼好像受伤了？“最佳射手？罗纳尔多、鲁尼和波多尔斯基（当时鲁尼还未受伤），而小罗、梅西和杰拉德将成为中流砥柱……”



算起来，鲁尼好像已经是第二次中招了，欧锦赛时他也被贝利祝福过一次，接下来的比赛里就中途受伤离场

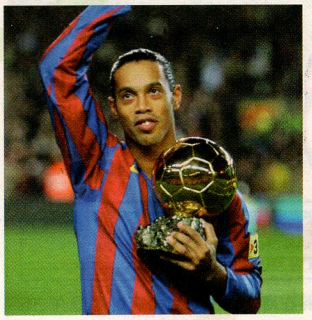
明白了，贝大仙，我明白了！现在我开始预测了啊——

●首先，巴西不可能卫冕！就算再怎么被看好，就算有再多天才，巴西也不能卫冕！不要问我为什么，我就是这么觉得的（贝大仙也是！）——世界杯历史上只有一次卫冕成功的记录，但那已经是 50 年前！意大利和英格兰显然也已经提前被贝大仙的金口淘汰了，鉴于两队的过往成绩，我预计意大利会在淘汰赛的某个阶段栽在点球大战中，就像他们过去几十年一样；英格兰也会在四强或八强的时候被干掉！



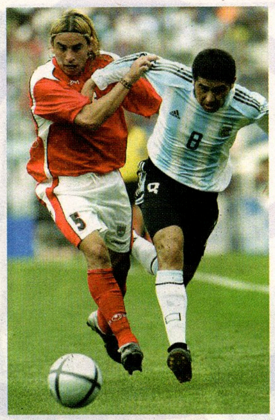
贝大仙下在杰拉德身上的诅咒会在第几场比赛爆发？

●阿根廷的梅西已经被祝福过了，所以他基本肯定将躺在担架上告别世界杯（搞不好欧洲冠军杯决赛上就被废掉，大家拿到书的时候应该正是决赛前后，可以看看准不准），同样命运的还有小罗和杰拉德——呃，你说如果小罗是被红牌罚下去导致巴西败北被淘汰的话，会不会很有戏剧性？



小罗这一年来很风光，就看世界杯的了

●抛开贝大仙不说，意大利的中场是我一直不喜欢的（他们有中场吗？怎么我记得都是后场“快速通过中场”呢），即使主场落败，客场也不敢祭出三前锋做背水一战，这就是意大利风格！就算对个别球员或俱乐部比较喜欢，我也不希望防守型球队拿到冠军！没错，我说的是 AC 米兰 VS 巴塞罗那的欧冠半决赛。



里克尔梅本来被寄予厚望，但欧冠半决赛射失点球后的表现实在令人失望

●始终觉得，阿根廷在巴蒂之后一直缺少一个强有力的领军者，不管是克雷斯波还是里克尔梅都缺少那种劲，当年马拉多纳巴蒂斯图塔冲起来那就是谁挡灭谁，这种气势是非常重要的，但唯一一个有点凶相的贝隆可能还去不了世界杯……这是一支轻巧有余，冲击不足的队伍。

●荷兰是不大可能夺冠的，无冕之王当了那么久，就继续当下去吧！

●最佳射手可能会在德国和法国队里面产生，因为两队所在小组都相对偏弱，德国有东道主之利，法国又有几个不错的射手（指望出现罗西那种最后阶段才爆发的射手不现实，我看好小组赛决胜负呀！）。

●德国大概能进半决赛……

●本届世界杯应该不会产生第八个世界杯得主，应该还是在之前 7 个获得过冠军的国家中诞生，鉴于我不看好巴西阿根廷两支南美球队，乌拉圭也被淘汰了，英格兰意大利又被祝福过，那么……冠军难道是德国或法国？口胡，我不相信啊！

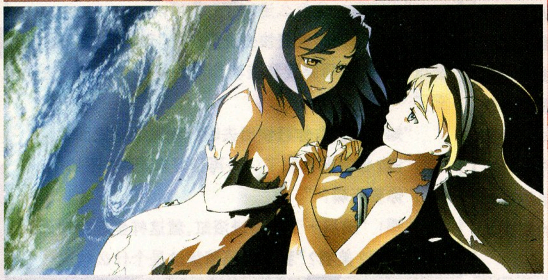
●亚洲球队里，韩国和伊朗说不定能小组出线呢！

●以上纯属个人爱好，如果触犯了某人或某队的拥趸，请不要发动攻击……

●以上预测以贝大仙不发表新言论为准。

……好吧，我知道不放几个小姑娘的图你们是不会放过我的……









文:AICE

BOY MEETS GIRL

透过巴士的车窗，我看到了那神秘而熟悉的塔——是的，我又回到了这里，曾经养育了我井上雄太6年的故乡。不知为何，看到那座塔，回忆便像深海里的气泡一样冒了出来。对，我曾经在那座塔下，和青梅竹马的女孩分别。“一定不要忘了我哦，小雄……”她眼睛里含满了泪水，依依不舍地拉着我的袖子。“别哭，来，给你这个！”“这是什么？”“这是音乐盒，我以前拣到的，就一直带在身边。”“但是，是很重要的东西吧？”女孩看着我手里的音乐盒，有点犹豫。“没事啦。”“谢谢，那我以后听到这个音乐，就会想起小雄了……我们，还会再见面吧？”“……嗯。”“一定、一定哦！”“嗯！我们约定，一定会再见面！”

人物介绍：翼 美羽



162CM A型

在“回忆之塔”再会的不可思议女孩，雄太青梅竹马的两个女孩之一。为什么说是不可思议呢，因为她是从塔上掉下来的，而且不偏不倚就落到雄太身上。醒来之后发现记忆没了，但却记得和雄太小时候的事。雄太的表姐千鹤将她收留在家帮忙咖啡店，于是和同样寄住在千鹤家的雄太便开始了奇妙的同居生活。美羽虽然没有记忆，但却非常喜欢雄太，单纯开朗的性格非常可爱，绝对不会掩盖自己对雄太的真实感情。招牌笑声是“呢嘻嘻”和“诶嘿嘿”。

精彩剧情

BOY MEETS GIRL

放学后和美羽在商店街的巧克力店逛了好久，还回忆起了小时侯用买文具的钱给她买巧克力的事，算是小有收获。回到家，在千鹤姐已经收拾完咖啡店了，于是催促我们赶快洗澡准备吃晚饭。

“浴室还真大啊。”我坐进浴缸里，顿时疲劳尽扫一空，“啊，果然还是泡澡最舒服啊！”

“哼～哼～哼～”突然听到更衣室传来美羽哼歌个声音，怎么回事？

“脱掉洋服～唱起洗澡歌～”洗澡歌？这什么奇怪的歌啊。啊不对！现在不是考虑这个的时侯！正想出声叫她，可惜已经晚了，“哗啦……”浴室的门被拉开了，美羽只拿了一张毛巾挡在身前，就这么走了进来。

“哇～好大的雾气。”美羽一边说着，一边向浴缸这边走来。

“哇！”我不禁叫了出来

“呀～雄太?! 啊啊～”美羽看来总算看到我了。

“干嘛啊～你怎么进来了？”

“啊？千鹤姐说赶快去洗澡……”天啊，千鹤姐的确是这么说的，看来我和美羽都以为是叫自己赶快去洗澡了……

“知、知道了，你赶快出去啦！我已经在里面了！”

“诶？但衣服都脱了……再穿好麻烦啊！不如……”

“你要干嘛？”

“嘿！”美羽一下子跳进浴缸，就这样坐在我对面。

“美羽？美羽？”我还没搞清楚这是个什么状况……

“啊～好舒服啊……”这家伙已经开始享受起来了。

“喂喂，这样不太好吧？”

“有什么关系！以前不是经常一起洗嘛？”

“是吗？有这回事吗？”

“当然啊，呢嘻嘻！”美羽说着一脸坏笑。

“没有！绝对没有！”

“有什么关系嘛，看，把毛巾裹起来就看不见了。”

“可是我没有裹！”说着我转过身去。

“诶？为什么转过去啊！”背后传来美羽不满的声音。

“因、因为……你怎么也算是……”

“好无聊啊！好好看着我说话啦！”

“我说你啊……”我已经完全被她打败了……

“啊！毛巾！”美羽突然大叫起来。

“什么？”我赶紧转过去看发生了什么事……

“骗你的！呢嘻嘻……”

“我说你这家伙……哎……我们又不是情侣，这样一起洗澡果然还是有点不妥啊……”

“那……变成情侣不就好了！”

“诶？”

“……开玩笑的啦，别那么当真吗？”美羽说着，不知为什么有点失望的表情……难道她刚才是认真的？哈、不太可能吧……

“哈哈，是啊，怎么可能，啊哈哈……啊哈哈……”我干笑着想把这尴尬气氛蒙混过去。

“因为……想着是不是能够想起点什么呢，和雄太一起的时侯，总是能想起以前的事呢，快乐的事也……心跳加速的事也……所以这次也……”

“心跳加速？”

“嗯……”

“现在也……有点呢……”

“是、是这样的啊，因为一起洗澡嘛！”

“和雄太的回忆，回想起来的时侯，我……有点心动呢。所以……还想制造更多的回忆……心动的回忆。呢，我们来制造更多、更多的回忆吧……”

“更多的回忆？那么……该怎么做呢？”

“比……比如说呢……接……接吻什么的……”美羽说着已经满脸通红。

“啊？”

“接、接、接吻的话，一定可以……哈，开玩笑的，只……只是说说而已。”

“啊哈哈，说的是呢，吓我一跳。”

“笨蛋！”美羽伸出手指推我的额头，却滑了一下，靠在了我的身上……

“美、美羽……”美羽的脸就面前，因为刚才那些话，我不禁注视着她光滑的嘴唇……时间就这样流逝着……我慢慢地靠近……

“喂！你们～～～～～～”浴室门被突然拉开，千鹤姐就站在门口，“你、你、你、你、们两个做什么呢!!!”

“千鹤姐？”美羽叫了出来。

“四天王？”我还没搞清楚怎么回事。



“四天王的终极奥义！千鹤光波！”

“痛！”

“千鹤光波是指尖吸收能量，然后聚集射出光波的终极奥义！”

"明明是普通的晾衣夹。"

"废话少说！你们两个！为什么会一起洗澡？"

"诶？那个……"

"偶、偶然……"美羽的解释听起来明显底气不足。

"这种行为，我这个表姐千鹤！不能允许！"

"哇……对不起！"我和美羽赶紧道歉。

"快点出来！"

"啊，是是！"我赶紧站了起来。

"哇哇，雄太！"美羽突然叫了起来。

"呜哇～～～～～那个物体是什么！！！"千鹤姐也跟着叫了起来。

"呜啊啊啊啊啊啊啊～～"这时我才意识到我连毛巾都没有围一块……

CG 欣赏

BOY MEETS GIRL









人物介绍：春日野 阳菜



158CM A 型

时森学园 2 年级，和雄太也是青梅竹马。雄太以前住在这里的时侯，她意外受了重伤并被雄太治好，于是他一直认为雄太会使用魔法，并且一直仰慕雄太，等待着雄太回来。当想念雄太的时侯，就看看雄太临走时给他的"魔法书"，并且对魔法产生很大兴趣，在学校里创立了魔法部。虽然魔法部只有会员两人，但是她还是坚持不懈地努力让大家认同，每天带着仅有的会员真央到镇上帮助老人，打扫卫生。阳菜性格和美羽完全不同，她是个非常害羞，不敢把感情说出口的类型。但是为了雄太她能够用尽一切地努力，是个让人让人感动的好女孩。

精彩剧情

BOY MEETS GIRL

"嗯?美羽，你在做什么"早上起床来到客厅，看到美羽正在厨房忙里忙外。

"诶嘿嘿，做便当。当然也有雄太的分。以前都是千鹤姐帮我们做，今天我也来帮忙。"美羽高兴地回答，然后继续埋头做便当。

"是这样啊，谢谢。"

"千鹤姐为我们做了很多啊，你跟她说谢谢了吗？"

"啊，忘记了。"仔细一想还真是这样呢，我不禁打算好好跟千鹤姐说声谢谢。正想着，千鹤姐打着哈乞走了进来。

"啊～早上好"千鹤姐一脸睡意，昨夜肯定又忙着收拾咖啡店没有睡好吧。

"早上好千鹤姐，那个……谢谢你的便当！"

"嘿嘿～不用谢谢也没关系的。"千鹤姐迷起一只眼睛做了个鬼脸。

吃过早饭，我们三人一起到了学校。

"啊，早上好，阳菜"走进教室，我向已经先到的阳菜打招呼。

"早上好，那个，听千鹤姐说……井上君平时中午都买面包吃的吗？"不知怎么阳菜看起来有点紧张。

"啊，嗯……今天……"

"这样啊……我今天带了两个便当……所以那个，请帮我吃一个吧。啊啊，如果给你添麻烦了的话……那就……"

"没、没添麻烦！我很高兴！真的！"

"真的吗?太好了。好开心……"阳菜如释重负，长舒了一口气，脸已经红通通的了。

但是……我朝美羽那边看去，她正瞪着我呢……怎么办呢，美羽特地为我做了便当，但是阳菜都已经这么说了，我怎么忍心拒绝她。

"那么中午见！"阳菜高兴地回到自己的座位了，我却一直烦恼着该怎么办，这样不知不觉午休就要到了。

该吃谁的便当啊！半天的烦恼终于到了决定性的时刻。我偷偷转过头去看美羽，她"哼"了一声，不理我了。难道吃醋了?哈、不太可能吧。再看看阳菜……满脸幸福的表情。怎么办啊……

"那、井上君，在哪里吃呢？"阳菜走到我身边，手里拿着为我做的便当。

"呢，雄太?我做的便当怎么办好呢？"美羽也走到我身边，不知怎的她笑起来好像也很生气。这也难怪，特意大早起来给我做便当。

"啊？啊啊……这样的啊，对不起对不起，是我误会了。我以为……井上君没有便当……，那个，不用管我的便当了。"阳菜看起来有点沮丧。



"啊呜……"看到这样的阳菜，美羽也难过起来了。重要的两个青梅竹马，为了我这么努力，却……

"两个我都吃！"为了不辜负她们的好意，我决定拼了。

"井上君……"

"雄太。"

她们都感觉到了我的心情，露出理解的笑容。

"但是没关系，真的，不用在意，我去拿给真央！"阳菜还是不忍心为难我，这么说着走出了教室。

于是我怀着对两方的感激之情，和美羽来到中庭吃便当。

"呜呜……总感觉对阳菜做了件坏事似的。我刚才，那个……并不是生气的，只是一点点……而已。阳菜也是，太在意了。"美羽一边吃饭，还为刚才的事感到内疚。

"我明白的，阳菜她，就是太害羞了。"

"嗯，那……快吃便当吧，一会我会跟她好好道歉的。"美羽又回复了往日的笑容。

"我也得去道歉呢……"我一边说着一边开始吃美羽为我做的便当。

"来，炒鸡蛋！"美羽夹了一块煎蛋送到我嘴里，不过我还是有点在意阳菜的事。

"啊～发什么呆呢，我知道你很在意阳菜的事，但是现在要好好吃我的便当啊！"

"对不起。"

"最近呢，我想起来一些了，小时候的事，和雄太一起在这个小镇玩耍的事。连那个时侯的感情也……"美羽突然说起了以前的事，很少看到美羽露出这种表情，有点复杂的，怀旧的表情。

"嗯？感情？"

"啊，没什么没什么，我们以后也要这样在一起，我就能回想起更多更多以前的事了。所以雄太，以后也请你多多照顾了。"

"嗯！可是为什么要这么拼命想起来呢，就算想不起来，我们也可以这样下去……"

"呢嘻嘻……保密。"

"诶？告诉我吧。"

"怎么办呢……嘿嘿……还是不说！不过你要好好帮我的忙哦！"

"知道了知道了。"

"哇！谢谢！"说着美羽一把抱住了我，满脸笑容。"以后也要像这样，好好帮我哦！"

"啊啊，明白了，放手啦，被谁看到误会就不好了。"

"什么啊，误会的话你很困扰吗？"美羽不满地嘟起了嘴巴。



"啊，也不是啦……"

"那么就必须露出高兴的表情！"说着她抱得更紧了，这时我突然看到阳菜站在不远处，原来她正想找我们说话，看到这种情景就愣在那里不知如何是好。

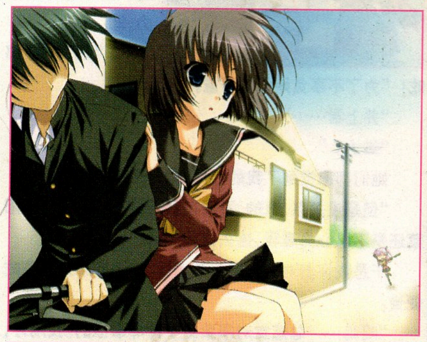
"啊，这个，那个，刚才我点事，不过现在没事了。"阳菜看到我发现了她，慌忙解释道。

"啊，不是啦，阳菜，这个并不是……"美羽慌忙解释。

"没关系，你们继续吧，那个……告辞了！"说完阳菜一溜烟地跑了。

天啊！怎么会这样！

CG 欣赏
BOY MEETS GIRL











人物介绍：真行寺 真央



153CM B 型

因为仰慕（其实是爱慕）前辈阳菜而加入魔法部的下级生，将阳菜视为自己的第二生命，不允许任何人靠近阳菜，因此对阳菜喜欢的雄太前辈非常的嫉妒。真央属于过于开朗型的女孩，说话是标准的连珠炮式，被雄太逗怒的时侯还会摆出非常夸张的表情。行动上也是风风火火，想到什么就会立刻去做，绝不有半点犹豫。虽然她比雄太小一岁，但由于小时侯经常偷看哥哥的 H 书，那方面知识非常丰富，时常作些不着边际的幻想，并随即就把幻想当成现实，让雄太吃了不少苦头，而雄太和她也像是有孽缘一样，总是发生让人尴尬的事。总之真央是最大的开心果，只要有她的地方，气氛一下子就会被提高 90 度。

精彩剧情
BOY MEETS GIRL

"磅磅噶磅……来，大家一起！"走进魔法部活动室，真央便开始了耍宝，随声附和的却只有美羽而已，这种丢脸的事，我和阳菜都做不出来

"……只有美羽前辈理解我……呜呜，阳菜前辈，为什么我'磅磅'的时侯，没有和我一起？为什么？"

"因为太丢脸了"我抢在阳菜前帮她答了。

"不可能！丢兰这个词绝对不会从阳菜前辈嘴里说出来！明明可爱的后辈这么努力让气氛高涨，阳菜前辈怎么可能这样！"真央用水汪汪的大眼睛瞪着阳菜，眼里闪着晶莹的泪珠……

"我、我明白了！"阳菜终于招架不住，向她妥协了，"……磅磅噶磅……磅磅噶磅……"阳菜用她小得可怜的声音努力地喊着，已经害羞得快要哭出来了。

"前辈？阳菜前辈！是我不好，我对不起你，别哭了，对不起！"真央万万没有想到会发展成这样，连忙向阳菜道歉。

"哈哈，不知为什么阳菜好有趣！"美羽还是一如既往的开朗表情。

"啊……呀……"阳菜已经害羞得满脸通红，而一旁的真央看到阳菜这么可爱的表情，又开始兴奋起来了。就在这么吵吵闹闹的气氛中，我加入魔法部的第一次活动开始了。而活动的内容，是以"帮助有困难的人"为目的的义务劳动，具体下来就是拣垃圾、帮助老人、照顾小动物等等和魔法完全没有关系的事……

正准备收拾东西开始活动的时侯，美羽在柜子里发现了一本很古老的书。

"呢，阳菜，这书是什么？"

"啊、那个啊，嘿嘿，是回忆之书。嘿嘿……"阳菜看到这本书，便露出幸福的表情。

"啊，真是！又想那个魔法少年的事了啊？"真央在一旁不满地插嘴。

"魔法少年？"美羽不解地问。

"诶？那个，我擅自给井上君取的名字……这是井上君以前给我的书，从那开始，这就是我的宝物了。"阳菜已经羞得满脸通红。

"是吗？我怎么不记得了。"我努力在脑海里搜寻着10年前的记忆，但还是完全想不起来。算了，还是快点开始今天的社团活动吧。



"阳菜，今天任务是什么？"她们换上魔法部的制服——魔女装后，我们一起来到公园，可我还是看不出这里和魔法有什么关系。

"啊，今天呢，今天是为幼稚园的小朋友们表演人偶剧。"阳菜一本正经地说道。

"哈？"我吃惊得张大了嘴巴，真央接着开始解释："这也是将魔法传播出去的重要途径！"

"啊？怎、怎么传播？"我还是完全不明白。

"想不出来！怎么样，你有意见吗？"真央已经放弃解释，开始强迫我接受了。

"不、不敢……"

"哇哇～刚才读了剧本，非常有趣呢，这个。"只有美羽还是那么乐天，已经完全进入状态了。

"那当然了，这是阳菜前辈写得剧本！"真央得意极了，就像剧本是她写的一样，"有一个有点迟钝，但是很温柔的男孩，他呢，对一个英雄的女孩说：'你真的很可爱啊！'……呜呜。"

还没说完，阳菜已经捂住了真央的嘴，"大声喧哗是不好的哦，是吧，小真央……"

"是、是！阳菜前辈！"真央挣扎着爬了起来。

这时阳菜意识到自己的失态，伸出舌尖，"喵"地做了一个可爱的鬼脸。

"……'喵'也没用了，我们都看到了。"

"呜……那、那，我们快去开始表演吧！那、那边……"阳菜羞红了脸，说话比以前更结巴了。

阳菜还是这么容易害羞，不过刚才真央说的台词，不是我小时侯跟阳菜说的那句话吗？这剧本究竟写了些什么！

我们来到幼稚园，小朋友们看到阳菜，就一下子围了上来，看样子已经不是第一次来这里表演了。

"那么我们开始吧！"美羽看起来很兴奋的样子。

"太好了，美羽看起来很靠得住呢！"阳菜感动地看着美羽。

"呜呜……我就靠不住吗？"真央又使出了泪眼绝技，阳菜马上就招架不住了："真央也靠得住！真的！"

经过一番折腾，人偶剧终于开始了。

阳菜："呢、呢，妈妈，我肚子饿了！"

美羽："对不起呢，妈妈没用，让你们受苦了……"

"这时，闪过一阵绚丽的光芒，一位少女出现了。"因为剧本里没有我的戏份，所以我担任解说。

真央："怪杰魔女真央参上！"

"真央，名字念错了！"阳菜小声地提醒。

真央："啊，再来，魔女萨布林蜜娜尔参上……"

"……为什么声音这么小啊？"

"因为名字很丢脸啊……"

这时候小朋友们开始不耐烦了，"搞什么啊？""好无聊啊！"地开始抱怨起来，场面一片混乱。突然两个小朋友坏笑着冲上来，开始拉阳菜的裙子，然后全部小朋



友都冲了上来，三位魔女的裙子全部被掀了起来……

"不行啊！""住手！啊……"阳菜和真央叫着，但小朋友们完全不听。

"啊～不要把手伸进裙子啦！"连美羽也抵挡不住了，尽管我拼命阻止他们，但人太多了，完全忙不过来。就在这危机关头，同班的猫田和犬山赶到了，他们提出买干电池 100 个的条件来救我们，不管怎么先答应了再说！这时侯小朋友们转换了目标，向猫田和犬山围去，我趁着这个机会赶紧带着她们三人逃了出来。

逃到安全的地方，喘了一口气，却发现真央一脸生气地瞪着我。

"井上前辈！你看到了吧？我的内裤！"

"没……没有啦！"

"真的吗？那什么颜色？"

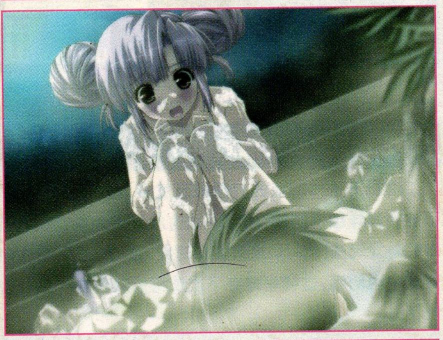
"条状花纹。"

"明明看到了嘛！"

就这样……第一天的社团活动乱糟糟地结束了。

CG 欣赏
BOY MEETS GIRL







人物介绍：云谷 千鹤



164CM O 型

雄太的表姐，比雄太高一个年级，从小便和雄太相处，对他的一切都非常了解。因为父母都去了国外，她独自一人经营着咖啡馆"不可思议之塔"，因为她默默的努力，雄太和美羽二人才得以安然借宿。为了提高咖啡馆的业绩，她在经营的时侯非常积极，但正因为如此，会给人一种强迫的感觉。首次到来的时侯雄太便吃了她一套，被强行推荐了一杯价值两千日元的咖啡。作为姐姐，在日常生活中她对雄太和美羽非常照顾，家事也是一个人包揽，是个值得信赖的好姐姐。

CG 欣赏
BOY MEETS GIRL







ボーイミーツガール
BOY MEETS GIRL

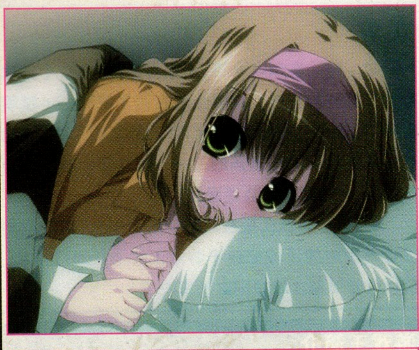
人物介绍：相马 七海



145CM AB 型

住在雄太隔壁的小女生，还是个初中生，时常到咖啡店向千鹤请教学习上的事。在雄太来到之后，称雄太为"哥哥"，是个非常可爱的小妹妹。七海的性格非常认真，就算一些小细节也要做好，坚持的时侯让人觉得傻傻的可爱。虽然有点害羞，但内心从来都不会软弱，为了雄太可以勇敢地改变自己，总是以自己的方式不停地努力着，让人觉得怜爱中带点尊敬。

CG 欣赏
BOY MEETS GIRL



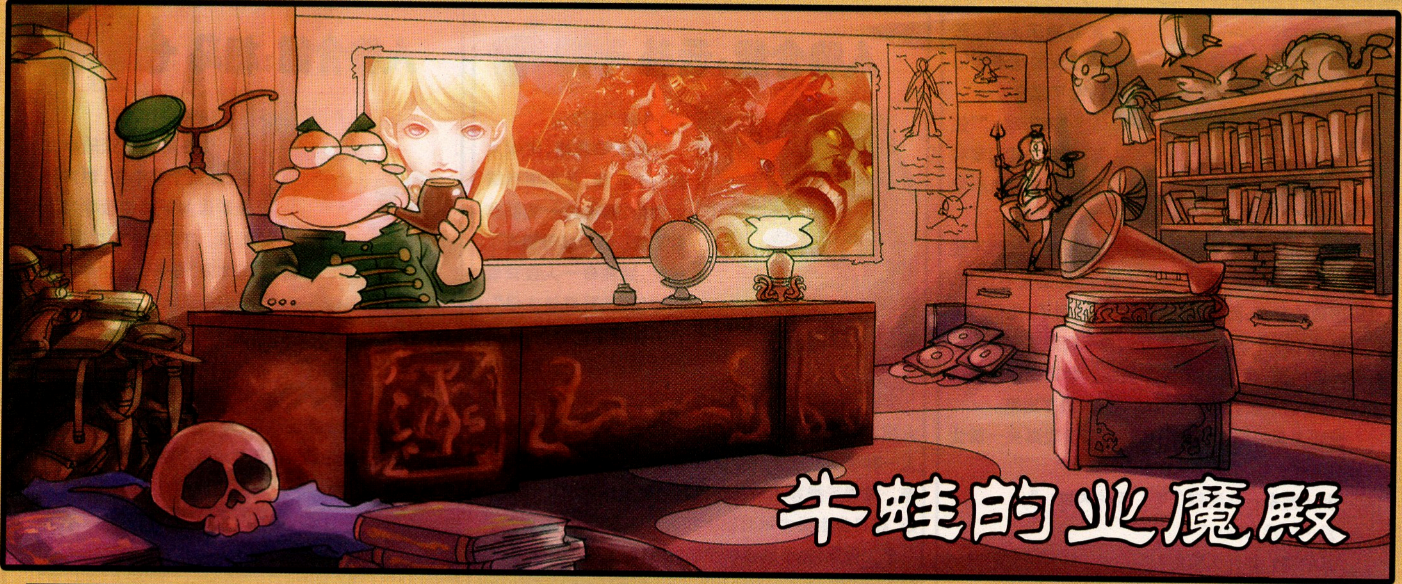






Aice 的后记

萌啊！太激动了，这个游戏从编剧到人设，都深深掌握了萌道的真髓啊！让人玩到一半都不禁猛拍桌子，大呼过瘾啊！可惜页数不够，不然来个全剧情小说，那多爽啊！啊啊啊，不行了，我得去冷静一下……



牛蛙的业魔殿

前言

咳～咳～翻倒这一页，大家肯定都会想"牛蛙这家伙又要开始宣扬女神转生的东西了吧"……嘿嘿嘿嘿，如果是这样的话，你们可就都搞错了哦，这次牛蛙的业魔殿中要宣扬的是——游戏王，哈哈哈哈哈（众人："这家伙已经迷进去了"）

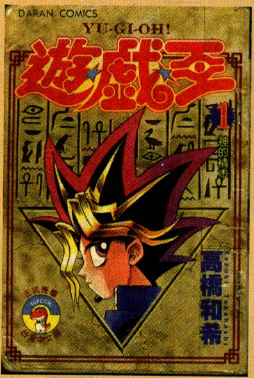
嗯，至于为什么要在这里讲游戏王么，其实就是最近一段时间比较痴迷于游戏王的卡片对战游戏，所以就堂而皇之的拿到这里来说了～



游戏王简介

首先简单为不知道游戏王为何物的读者们简单说明一下游戏王的来历～

游戏王，作者高桥和希，于1998年在日本少年漫画杂志《少年JUMP》开始连载的漫画。原本高桥和希想画的只是一个关于各种"游戏"的漫画，卡片游戏只是其中的一部分而已，但是漫画刊登后，卡片游戏部分受到好评的程度远远超出高桥和希的想象，于是高桥和希不得不继续将其扩展，从而发展成为以讲述卡片游戏为主的漫画作品。



游戏王单行本第一集封面


主角武藤游戏和他的招牌卡黑魔导、黑魔导女孩

随着卡片游戏的流行，《游戏王》被改编为动画在朝日电视台播出。由于卡片游戏在美国也拥有庞大市场，《游戏王》系列动漫及卡片也开始全面进军美国市场。到1999年，高桥和希步入了事业的颠峰，由于相关产品的热卖，该年度高桥和希的纳税额在日本"其它类"中排名第一，高达10.98亿日元。


英文版的游戏王漫画



海马濑人与青眼究极龙

然而说到《游戏王》就不能不说到KONAMI公司，正是KONAMI以其独特的眼光不失时机的将一个原本只属于漫画上的游戏搬到了我们眼前，让更多玩家体会到了游戏王的独特魅力。其他动漫改编的游戏大都是靠动漫原著的名气而带动销量，因此游戏销量往往与原作人气成正比。然而《游戏王》却是例外，动漫版《游戏王》在日本人气并不算很高，然而卡片游戏和TV游戏版的《游戏王》却可以说是所有动漫游戏中最为成功的。



最新一作的游戏王掌机游戏——游戏王EX2006。另外，据E3上的新消息，KONAMI将在PSP上发售下一作游戏王的掌机游戏

游戏王卡片游戏规则简介

游戏王卡片游戏的规则相当复杂，1、2页的空间是不能将其详细说明的，所以牛蛙这次只为大家说明最基本的游戏玩法（PS：如果有读者对此感兴趣的话，请在调查表中说明哦，这样牛蛙在下次就可以进行更详细的说明了）。

一、决斗流程简介（决斗即是指进行卡片游戏对战）

1、决斗开始之前的准备

决斗双方准备至少40张对战卡片，可多不可少（标准规则只能40张）。

2、决定先攻和后攻顺序

决斗双方猜拳或者投掷硬币，由胜者决定先攻和后攻顺序。

3、决斗开始

决斗双方各自从卡组抽出5张卡，然后从先攻方开始游戏。

4、决斗流程

决斗双方各自拥有 8000 点 LP 值，在决斗中玩家可依靠怪兽卡、魔法卡和陷阱卡来削减对方的 LP。

5、决斗结果

决斗双方任意一方的 LP 数值减为 0 时决斗结束，LP 未减为 0 的一方为胜利者，如果双方 LP 同时减为 0，则算作平局。另外，在抽卡流程时不能从卡组抽卡的一方也算作失败，即是卡片用尽失败。

二、决斗场地解说



为让大家更直观的了解基本规则，牛蛙在这里使用的 PC 版游戏王混沌力量中的图为大家进行解说。

A：手牌，决斗时只能看到自己的手牌

B：卡组，每回合轮到自己的抽卡流程时可以从此处抽卡 1 张

C：墓地，决斗中被破坏的卡片放到此处

D：融合卡组，放置融合怪兽卡的位置，融合怪兽卡数量不算入玩家卡组数量

E：战场上放置怪兽的位置，决斗双方各自可以在自己的场地上召唤 5 张怪兽卡

F：放置或发动魔法卡和陷阱卡的位置，决斗双方各自可以在自己的场地上放置或发动 5 张魔法卡和陷阱卡

G：发动或放置场地卡的位置，战场上最多只能有一张场地卡有效

H：决斗者双方的 LP 数值

I：决斗过程中当前流程显示

DP～抽卡流程

SP～准备流程

M1～主要流程

BP～战斗流程

M2～主要流程

EP～结束流程

J：卡片图片及其效果说明（在真人对战时拿着卡片看就行了）

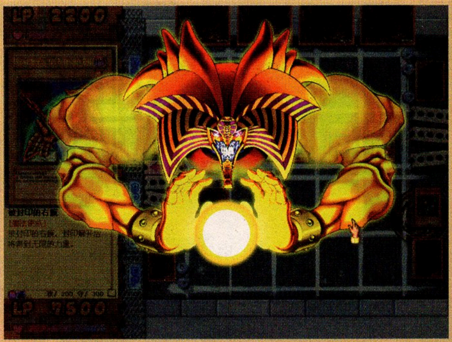
三、特殊方法获胜

游戏王的卡片游戏共有两种直接获胜的方式，1 种是在手牌中集齐“被封印的埃及使者”、“被封印的左腕”、“被封印的右腕”、“被封印的左足”、“被封印的右足”5 张怪兽卡即可召唤埃及使者，直接获胜，在漫画中游戏就曾经用埃及使者击败了海马濑人的青眼究极龙，但是在之后这 5 张卡片就被羽蛾（一个使用昆虫族怪兽的决斗者）扔到了海中，成为传说中的卡片。当然，在现实的游戏王卡片游戏大家是能买到这 5 张卡的哦。



另一种直接获胜的方式是通过陷阱卡将死亡轮盘将死亡音讯“I”“N”“A”“L”4 张魔法卡召唤到己方场地后即可直接获得胜利。

本次游戏王介绍方面的内容到此结束，接下来是游戏王卡片欣赏～～嗯，快乐的决斗吧！！



PC 版游戏王混沌力量中使用埃及使者获胜的画面

PS：牛蛙非常欢迎各位同样也喜欢游戏王的读者来信或发电子邮件与牛蛙交流，牛蛙的电子邮件地址：rengchao@cbigroup.com



召唤埃及使者的 5 张卡片



强力的龙族怪兽卡



最新游戏王动画《游戏王 GX》中主角使用的英雄卡组里的元素英雄们



4 名女性元素使卡片，很不错的卡哦



E3 梦幻游记





命运让我抽中那签

E3这个一年一度的游戏盛会离梵天越来越近，我看着窗户外边的云彩，朦胧间只记得同事们对我期望的话语和主编对我的嘱托：一定是什么地方出了问题，怎么你的命就那么好，编辑部抽签结果让你一人去E3。我撞破了脑袋一直也回答不上这个问题，是啊，这简直是彗星撞地球的几率啊！或许这就是命运吧。

洛杉机市在向我招手



首先梵天要承认乘坐长途飞机是件很痛苦的事，由于有些乘客的目的地不是洛杉矶，因此中途飞机会在空中静止一段时间给这些乘客跳伞降落，舱门打开的时候会有大风吹入，也有不少乘客没有带氧气罩扣好安全带而飞出舱门，由于看过此类题材的影视作品，小编梵天在到达洛杉矶之前时刻保持高警惕才保住了小命。

13小时26分的长途飞行终于结束了，我终于安全到达了洛杉矶，下飞机后在机场受到了严格的盘查，安检人员全方位的检查足足花费了2个多小时，中间大部分时间是询问中国的国情。走出机场的我终叹了口气。

调查酒店房间未果

酒店位于机场26公里，我仔细看了下，两星酒店还不错，但只提供吹风机和残疾人设施，看了这两项提示，我在门口沉默了一会儿，算了进去吧，进入房间后记得调查一下柜子和床下，说不定可以获得隐藏道具，除此之外还可以和女服务生多次对话，和游戏不同的地方是说多了要给小费，另外酒店不提供牙刷牙膏和拖鞋，这让打算占小便宜的我很是气愤，总之在酒店我没有得到任何好处。

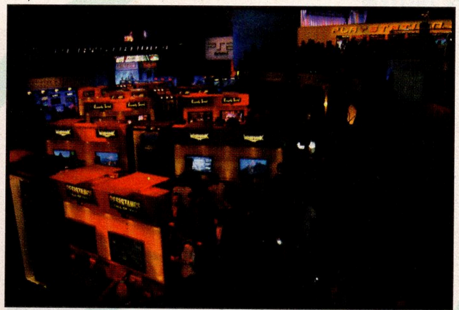
高犯罪率的洛杉机市



临行前为此进行了各种准备，虽然政府部门曾经出过枪枝换礼品的奇招，但犯罪率依然没有什么改善。

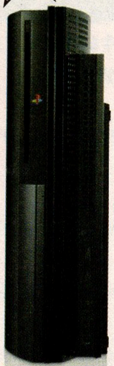
对于无法携带中国枪枝的梵天来说带好钢盔是最低安全保障了，好在还没有预想的那么恐怖，洛山机市民对恐怖分子从天而降占领警察局的事情已经司空见惯了，但在车上我的钢盔被不知方向的子弹击中，这也太逆天了！一路欣赏着洛山机市的景色，一边闪躲着四面的子弹，终于来到E3的会展场地。

E3展区



来到E3展览馆，展区前有各种大型的广告横幅，排队是家常便饭，在通过的安全检查的时候，我的钢盔被留下了，接下来的三天我就要渡过紧张的E3生活了，展台美眉，赠品，新主机，新游戏，美元，美女在等着我！

SONY发布会——从今天开始攒钱



每次发布会前的等待时间都是令人激动和兴奋的，我费了好大的劲才找到了自己坐的位置，看了看两边，竟然是大门先生和宫本茂，出于礼貌，我还是勉强抽了个时间和他们合个影，突然灯光聚焦在正前方的讲台，我打开了无敌录像设备开始向编辑部卫星传输影像资料。



梵天：大伙，20G硬盘 499美元，60G硬盘，599美元，这就是PS3的售价！

编辑们：……

DRAGON：难道从现在开始就要省钱了么?不要，我刚买了高清电视啊，星辰，你要买PS3就不能乱刷卡了。

星辰：口胡，PS3不是你要买么?

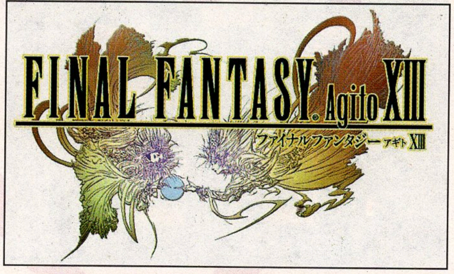
梵天：不用看我，我连电视都没有，我还欠房租钱。

fei：你丫有钱去E3，没钱买PS3么?

梵天：是啊，怎么可能我在洛杉机，到底怎么回事?

PS3这价格让编辑部的小编们也是浑身冷汗，SONY发布会上做了新手柄的演示，手柄转动画面中的飞机也会跟着转动。当然希望这种操作只会在飞行游戏，例如王牌空战这样的游戏使用，不然做攻略的小编手不是要抽筋啊。SONY展会最大新闻应该是FF13和MGS4的展出，下边是梵天在洛杉机给你带来的报道。

FF13震撼公布





梵天：警报，FF13，FF13，天那是拿刀的女人，是抢刃，而且各平台最终幻想一口气公布了一大串！SE 这个疯子。

众编：给我把 FF13 偷回来，咱们马上做攻略！



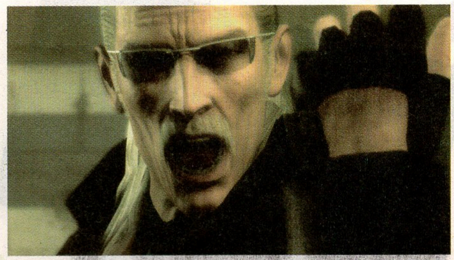


MGS4 系列最终之作





SNAKE 老了，而且只有 6 个月的生命，但是老主角为了对抗自己的兄弟液体蛇完成他最后的使命，奥塔肯，坎贝尔都会再次出现，梅莉尔成为新的 FOX HOUND 的成员，SNAKE 只身一人前往中东完成最后的任务，神一样的人物雷电拥有近乎无敌的战斗力瞬间解决了无数的 METAL GEAR，他留下了最经典的一句话："SNAKE，这次由我来保护你！"

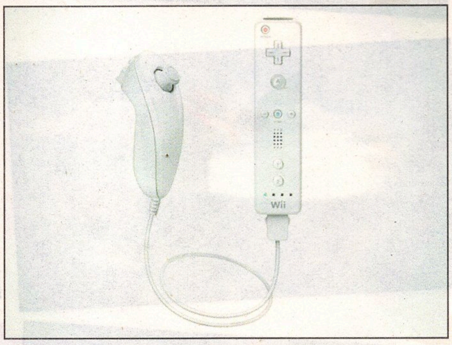




任天堂发布会——我们要锻炼身体



换了到任天堂的主场，刚才坐在我旁边的宫本茂竟然跑到台上指挥音乐，而且音乐的节奏配合着宫大神的手部动作，随后的影像可以看到任的新主机 Wii 的具体操作方法。在发表了任天堂在销售方面取得成绩后，展会以四人网球演示结束。



Aice：什么，直接对着屏幕挥动手柄可以打网球，高尔夫球，乒乓球，钓鱼？

牛蛙：这 FPS 第一人称射击游戏那可真是指哪打哪丫！

星辰：这太强了！可以控制手柄和屏幕中的 BOSS 对砍，这每个游戏都要耗费很大的体力啊

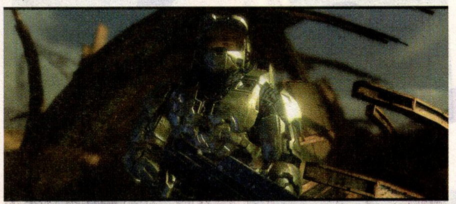
梵天：赛尔达，玛利奥，银河战士，老任的这些游戏果然都登场了！

DRAGON：兄弟们，你们有几个能完成长时间完成这些游戏的？

经常熬夜的众编看了看自己的体力都遥了遥头。

DRAGON：以后都给我锻炼身体，不然这整个编辑部的人加在一起都做不了一个 Wii 的塞尔达。

微软发布会——带回美女，不然我死定了





由于微软的新主机 XB360 已经发售，因此焦点都集中到游戏方面，展会从《GEARS OF WAR》的演示开始，随后宣传了 ONLIE，重点公布了 GTA4，最后以《HALO 3》的宣传影像结束。游戏日编辑部对 XB360 最为关注的就是沙滩排球 2，梵天来 E3 之前被嘱咐过多次，人可以不回来，DOA 的美女必须带回来。读者们，下边梵天会有交待的。



生或死极限沙滩排球 2 的美女们 HOW CRAZY ARE YOU

景色秀丽的小岛迎来的新的一天，清晨的阳光照在沙滩上，岛屿的主人们开始了一天的清闲生活，生或死的姐姐们一身泳装，火爆的身材让旁人狂喷鼻血。这是小编梵天从微软大门那里夺下来的资料，我终于胜利的完成了使命，成功将资料传输到编辑部里。

姐姐们，我来了！！

梵天：泳装，美女，沙滩，兄弟们，能去这个天堂之岛就是死了也值得啊！

众编：哪里有美女？

fei：这蓝天，这海滩，这水的效果，不愧是 XB360 啊！"眼睛不时在美女们的身上各部位来回打量着。

梵天："口胡，你太虚伪了，谁会看这些没有用的东西，泳装美女才是王道啊！小样的，用纸擦擦你的鼻子。

DRAGON：决定了，到时就要做一个 144 页的攻略，三围，偷拍，隐私什么的都写上，目录也要用上！每本再送一个泳装美女！

星辰：美女，由我们确定人选，要一个一个的仔细检查身体！

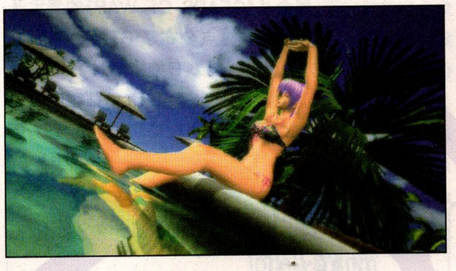
所有人眼睛放着蓝光："老大以后让我们干啥就干啥！"





绫子 MM 的皮肤真是光滑呀





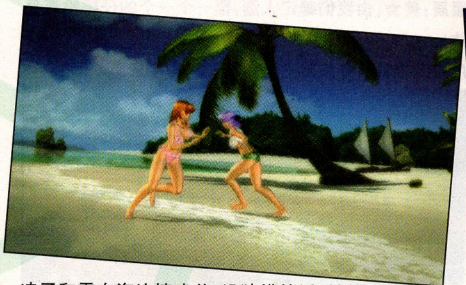
凌子坐在沙滩旁边申懒腰



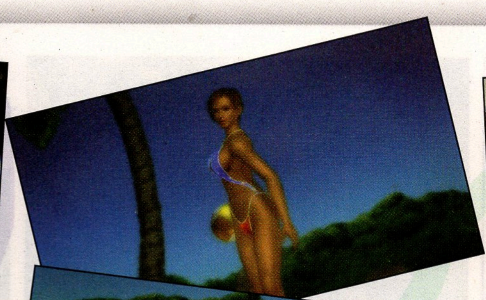
霞在海岸旁奔跑,这胸部……



竟然用伏下身体,这不都看到了么

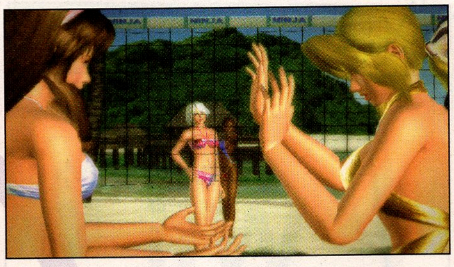


凌子和霞在海边嬉戏着,没猜错的话,她们说的话应该是:来呀,来抓我呀

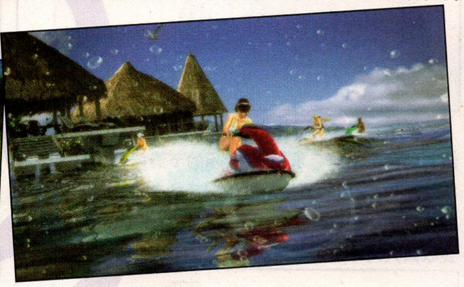


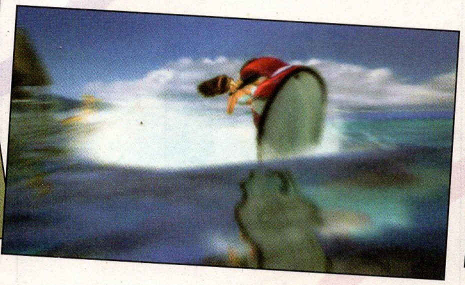


莉萨的泳装很 SEX,健康黑的皮肤也不错呀



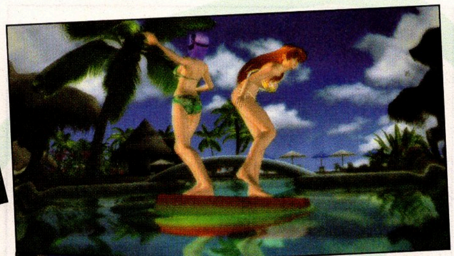
大家早上在海边打排球,当然也不忘展示下自己的身材。

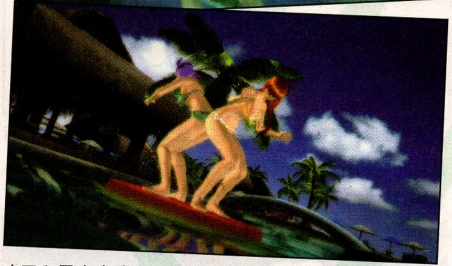






玩摩托艇还能时不时的做些高难动作





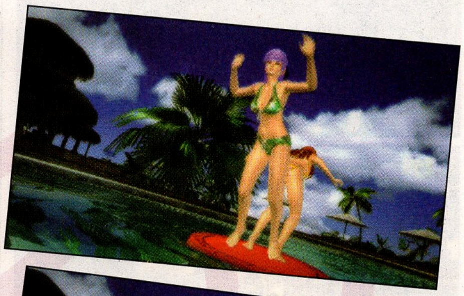
凌子和霞在水池上玩撞屁股游戏,这太邪恶了

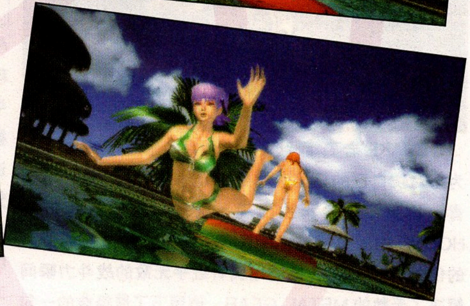


竟然有这样邪恶的特写

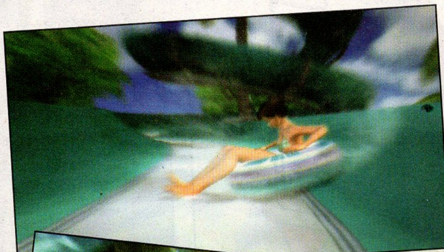
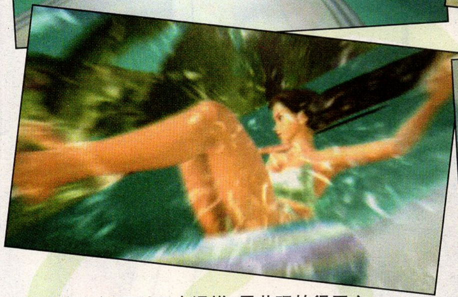


绫子:霞你下去吧





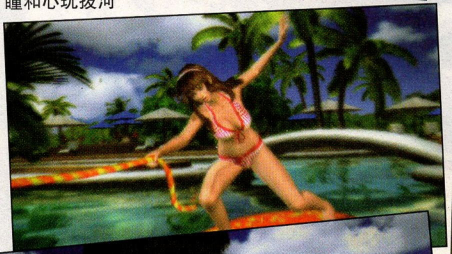
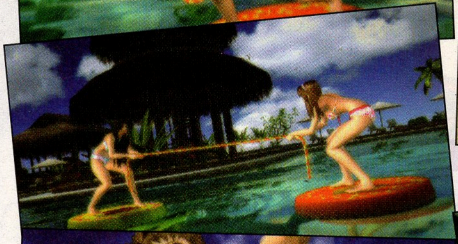
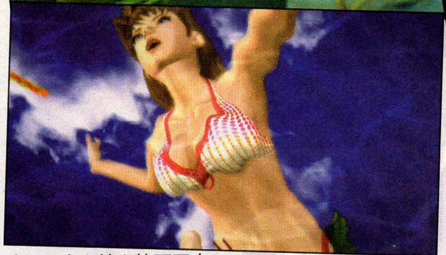
美女的反击:绫子你太小看我了呀

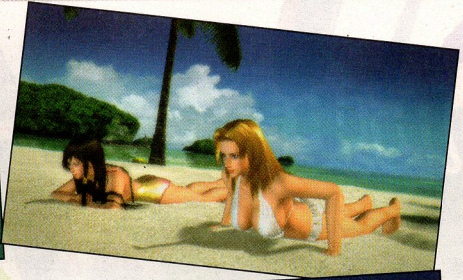
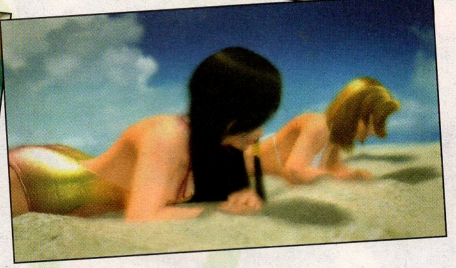
在这个岛上还可以玩水滑梯，雷芳玩的很开心



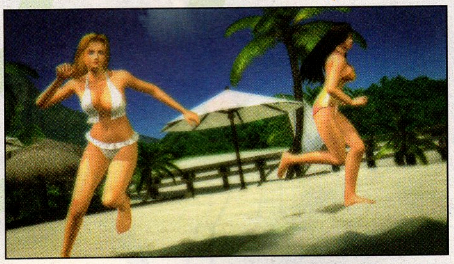

瞳和心玩拔河

瞳一不小心被心拉下了水

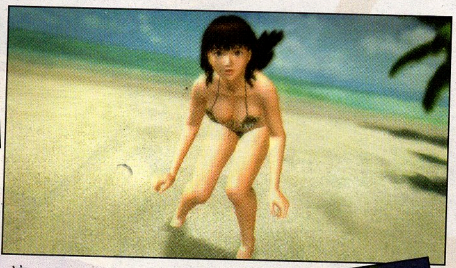
心和蒂娜趴在海滩上晒太阳，蒂娜的身材果然好啊



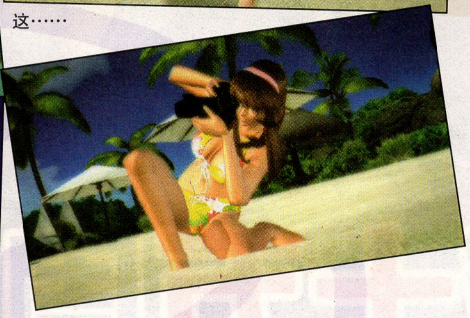
两人起身后沿着沙滩奔跑，梵天宁愿相信，那是沙子太热了，被烫着了，啧啧



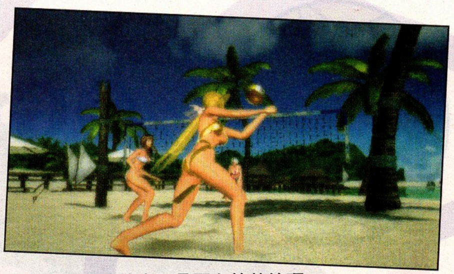
中国美女雷芳一直很配合镜头



这……



瞳给雷芳照相



美女们的排球技术还是那么的熟练呀

梵天，醒醒！

旁边人推了推我：怎么在编辑部睡着了？

我不在洛杉机吗？我没上飞机怎么就回来了？

那我现在还在华盛顿呢，睡糊涂了吧，再不快点杂志就做不完了。

我真的没过去 E3？

E3？还早着呢，明天才开幕呢

……

对了，赶快去会议室，好像要抽什么签！

这怎么可能？啊！

梵天去抽签前
在 2ch 的论坛上看到这样一个帖子



我年幼时父亲死了，没有再婚的母亲一个人养育了我。没有学问、也没有技术的她在一个私人的商店里做帮手，我们的生活非常的艰苦。好在邻居们经常帮助我们，虽然艰苦，但母子二人还能俭朴地生活下去。我平常没有什么娱乐活动，只是在星期日的时候带着母亲亲手制作的盒饭，去近郊的河滩玩耍，母亲发工资下个的星期日会给我买奶油面包和可乐，那个时候我很开心。

我 10 岁生日那天，她说她会努力加班赚钱给我买 PS3。我为自己能拿到第一台游戏机而感到高兴，以至于买机前几日几乎无法入睡。可是到电子量贩店后，母亲却只能看着店里堆积如山的 PS3 发呆。ps3 最便宜也要 62790 日元，还不含软件。站在寒风中的我们手头只有 4 万日元，没办法，只能死了心，还是吃回转寿司后回家吧！

吃了 200 日元的寿司后，我在回家的电车上对无言的母亲说："寿司真好吃。"母亲说："妈妈，真的很抱歉。没想到游戏机竟然那么贵啊！"看到母亲双眼微含着辛酸的眼泪，我想摆脱母亲所遭受的贫困和没文化的窘境，我要拼命学习希望将来能在任天堂就业，将来为完成孩子们梦想而工作，这也算我崇高的目标吧，我一定要让母亲亲手玩我开发的游戏。

然而，慈祥的母亲却在去年的日暮去世了，临死前母亲最后一次睁开眼，轻声的向我说："PS3 的事情真抱歉！"我则对她说："寿司很好吃哦。"此时的我已经泣不成声了。

◆摘选自日本 2CH 论坛，本文不代表本编辑部立场，只供大家阅读之乐。

OG历史教室第一课

ATX小队传奇

贺机战十五周年



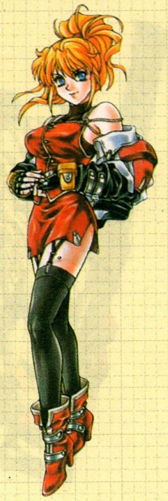
ATX 小队成员

南部响介(キョウスケ·ナンブ)



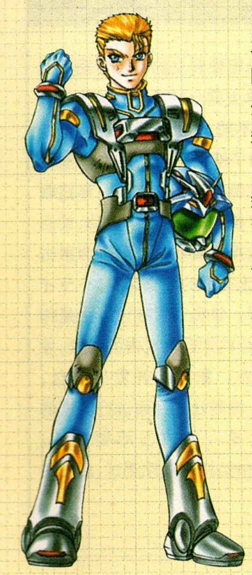
ATX 小队主要成员，曾伽走后成为队长。外表沉着冷静，不苟言笑，其实却是个彻头彻尾的热血汉，经常做出孤军突入，置于死地而后生的行为。从这点来看，和曾伽有着惊人的相似。响介的恋人是艾克赛琳，而搞笑派的艾克赛琳和严肃型的响介在一起俨然就是一对活宝，拥有无与伦比的搞笑天赋。响介原隶属于联邦军极东支部，在进行 PTX-006 测试的时候，由于指挥官的别有用心，机体在变形的时候大破，随后响介被调往北美支部的 ATX 小队。

艾克赛琳·勃朗宁(エクセレン·ブロウニング)



艾克赛琳比响介大 1 岁，和闷葫芦型的响介完全不同，艾克赛琳是天生的幽默搞笑派角色，实在不知道这两个性格迥异的人是怎么开始交往的。不过小艾和响介有着相同的特点，响介是表面沉着内心热血，小艾则是表面轻浮，内在冷静。也许这种内外性格巨大的反差就是联系着响介和小艾的那条红线吧。小艾平时除了喜欢喝喝小酒，撒撒酒疯之外，还喜欢给熟悉的人起各种奇怪的外号，总之只要有小艾在场，无论什么情况，大家都很难紧张起来。和近身突击格斗的响介不同，小艾擅长的是远距离射击，而且其实力绝对是顶级 ACE 驾驶员的水准。另外，小艾的真实身份其实是原生种(アインスト)的生体实验样本。

布鲁克林·拉克菲尔德(ブルックリン·ラックフィールド)



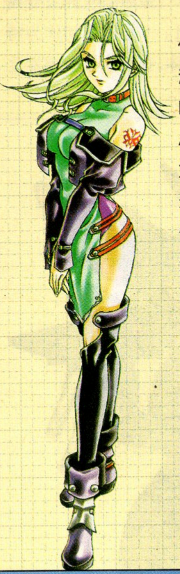
一般都称呼布鲁克林为布利特。布利特是 ATX 队的小弟，不但年龄最小，资历上也是最浅的一个。布利特是美国血统，是机战 α 中的男主角。布利特具有典型超级系机师的特点，拥有强烈的正义感，热情，直爽，直来直去，有时候会因此而陷入困境。不过也正因为布利特这种待人真诚的性格，使他赢得了周围人的信任，也捕获了超级人气爆乳美少女水叶楠叶的芳心，正可谓傻人有傻福。对于这样一对"靖哥哥 + 蓉儿"的配对，不知嫉妒死了多少旁人。布利特在驾驶了一段时间 PT 系机体后，改为驾驶真正的超级系机体古伦卡斯特，才完全发挥了自己的潜力，之后更是和楠叶合力驾驶传奇机体龙虎王，成为又一名王牌机师。

曾伽·佐恩伯鲁特(ゼンガー·ゾンボルト)



ATX 小队教官兼队长，不苟言笑，坚毅勇敢，不惜代价坚定的贯彻自己信念的军人。曾伽为人正直不阿，在战斗中总是堂堂正正与对手一分高下，从不使用任何投机取巧的手段，就连所驾驶的机体也只拥有一个武器，那就是令无数敌人胆寒的"斩舰刀"。用 ACE 来形容曾伽的实力是不恰当的，在斩舰刀面前，根本没有一合之敌，一刀两断，胜负立判！曾伽的这种性格对当时 ATX 小队的南部响介有着极深的影响，以至于响介无论从性格还是战斗的方法，都和曾伽如出一辙，不过相比之下，还是缺少了一点曾伽身上那种与生俱来的"霸气"！曾伽原来隶属于联邦军的精英部队——特殊战技教导队，和同期的艾鲁扎姆是亲密的战友。后来曾伽为了使响介等人成长起来，佯装叛变至 DC 军，亲自在战场上考验响介等人。

拉米娅·拉乌蕾丝(ラミア·ラヴレス)



石动重工所开发的试作型机体 SMSC ANGELG(弓天使)的测试机师，在机体试验测试中和 DC 残党发生战斗，并遇上了 ATX 小队的响介等人，后经石动重工许可，编入 ATX 小队中。拉米娅是集沉静和美貌于一身的知性美女，其真实身份是 W 系列人造人 W17，具备远超通常测试机师的驾驶技术和战斗能力，是当之无愧的王牌机师。后来，拉米娅成为新联邦特殊战技教导队一员，并担任塞欧拉、阿拉德和拉托妮的教官。拉米娅原本是机战 A 的女主人公，不过在 OG2 中修改了设定，成为了和响介等人处于同一时空的同伴。

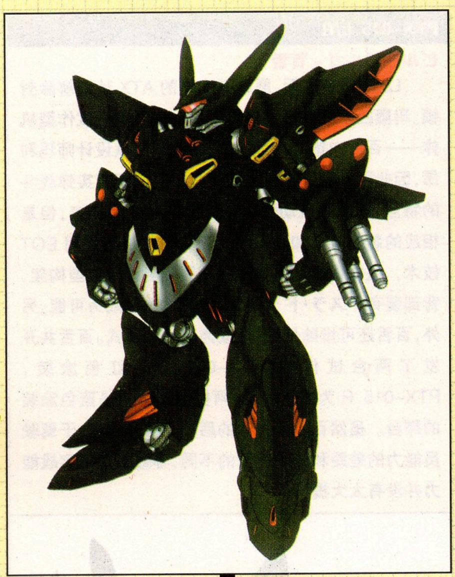
ATX 计划开发机体

近距离格斗战用机体

PTX-003

ゲシュペンスト(TYPE T)盖修拜斯特 T

初期制造的 3 台试作型盖修拜斯特的 3 号机。该机体是作为测试用机体，从未投入实战，因此通称为 TYPE T(test)。对于该机体的具体资料不明，推测是吸收了 1 号机和 2 号机的特点而调整的平均型机体。在之后的 PT 强化计划"ATX 计划"中，以该机体为原型，开发出了古铁。



↓ 开发

PTX-003C

ゲシュペンスト mk3——アルトアイゼン古铁

アルトアイゼン为德语，意为古旧的铁，专属驾驶员为南部响介。根据联邦军北美支部兰格雷基地的"ATX(AdvancedTrooperX)计划"而开发的，以"拥有绝对的火力，能够正面突破敌人包围"为目标设计。该机体装备了高出力推进器，并无视机体平衡性，装备重装甲，并且全武装配备近、中距离格斗战实体弹兵器，使得机体的造型相对原型机面目全非。由于该机体的设计理念和同时代 PT 系机体注重机动性的特点背道而驰，被冠以不名誉的"古铁"之名。不过这台几乎是替响介量身订做的机体却在战斗中发挥了超乎想像的实力，其突击式一击必杀的威力，在所有 PT 系机体中，无人能出其右。另外，由于开发者的坚持，该机体并没有搭载具有危险性的 EOT 技术。



左腕装备的机炮和腿部造型还能看出一点原型机的样子

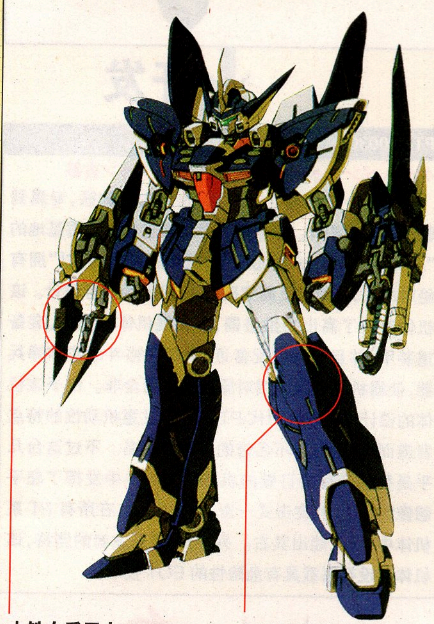
↓ 开发

PTX-015 L/R

PTX-015 L/R

ビルトビルガ－百舌

L5战役结束后，原本被冻结的ATX计划解除封锁，玛奥社以此为样本开发了两台协同作战试作型机体——百舌和隼。百舌的开发者为原古铁设计师玛利昂，因此百舌可以说是继承了古铁的近距离实弹战斗的特点，不过在机动性上百舌要比古铁强得多，但是相应的装甲就不如古铁了。百舌依然没有使用EOT技术，机体骨架采用的是盖修拜斯特的G2型构架，背部装有**テスラ·ドライブ**，使单体飞行成为可能。另外，百舌还可排除外装甲，成为高机动模式。百舌共开发了两台试作机，PTX-015 L为红色涂装，PTX-015 R为蓝色涂装，阿拉德驾驶的是蓝色涂装的那台。虽然百舌是古铁的后继型机体，但由于驾驶员能力的差距和开发理念的不同，导致百舌的实战能力并没有太大提高。



古铁右手巨大的撞针换成了巨钳

百舌可抛除部分装甲成为高机动形态

PTX-003C 古铁

强化

PTX-03C-sp01

ゲシュペンストmk3——アルトアイゼン·リーゼ古铁巨人

古铁的改进机体，特别根据南部响介的意见而作出有针对性的调整，实际上是令机体的平衡性更加倾斜。古铁巨人装备了部分同时期开发的白骑士的备用零件，进一步提高了瞬间突进力，同时将所有实弹系武装换为更大型的装备。改造的结果使古铁巨人成为了一部具有不可思议的重装甲和接近战攻击力的机体，同时也使得机体的操作更加困难。古铁巨人依然坚持了不使用EOT技术的原则，因此这部机体的开发思路完全和联邦军的要求背道而驰，不仅不可能量产化，就连机师也只有南部响介一人能够胜任。

更加巨大的撞针是古铁巨人武器巨大化的标志



远距离射击支援用机体

PTX-007

ゲシュペンストMKII 盖修拜斯特MKII量产试作型

盖修拜斯特MKII是盖修拜斯特的量产型机体，外形和盖修拜斯特几乎相同。该量产试作型机体共开发了3部。1号机，PTX-007-01，被称为"TYPE R"，是机动力重视型的机体。2号机，PTX-007-02，被称为"TYPE S"是攻击性重视型的机体，3号机，PTX-007-03，被称为"TYPE T"，是后继机开发专用测试机，也就是白骑士的母体机。1号机最初作为特殊战技教导队成员数据采集机体，在DC战争爆发之后，改为交由基利亚姆少佐驾驶。



开发

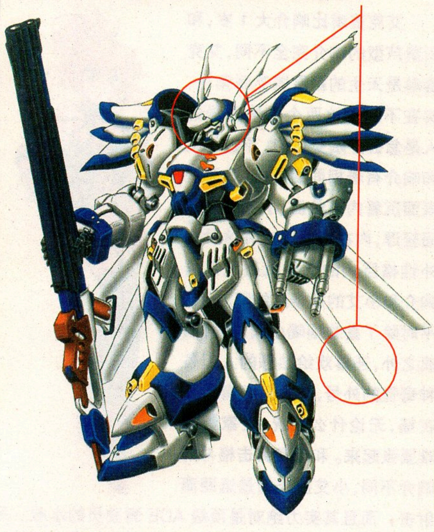
PTX007-03c

PTX007-03c

ゲシュペンストMKII CUSTOM ヴァイスリッター－白骑士

ヴァイスリッタ－为德语，白骑士，专属驾驶员为艾克赛琳。白骑士是ATX计划中和古铁并行的另一条支线，其设计思路和古铁完全相反，是注重运动性和远距离攻击能力的机体，也是PT系历史上首个人形空战型机体。白骑士是在盖修拜斯特MKII的基础上进行开发，由于使用了从DC方面泄漏的**リオン**系列技术，搭载了小型轻量化的**テスラ·ドライブ**，使得单体飞行成为可能。它将原来背部的两枚垂直推进翼改为六枚水平推进翼，同时取消一部分装甲，使得防御力较之盖修拜斯特MKII更弱，不过运动性则远远凌驾其上。武器方面装备了能发射实弹(D-MODE)和能源弹(E-MODE)的**オクスタン·ランチャー**，这种武器也成为了白骑士系列的标志。白骑士和古铁具有优势互补、协同作战的能力，该思路也延续到了后续机种当中。

头部和推进尾翼的造型沿用了原形机的设计



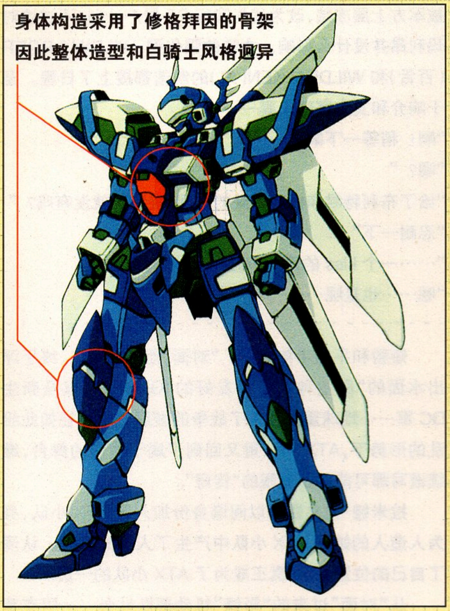
开发

PTX-016 L/R

ビルトファルケン隼

L5战役结束后，由玛奥社开发的和百舌同期的另一台机体。隼在设计理念上完全继承了白骑士高机动炮击型的特点。和百舌不同，隼没有采用盖修拜斯特的G2型骨架，而是采用了修格拜因系列的H型骨架，使得机体强度和轻量化都有不小的提高。隼搭载了最新型**テスラ·ドライブ**推进翼，令空中机动、旋回能力大幅改善，背部的五枚推进翼还可以展开为射击形态。隼的武器是和白骑士类似的**オクスタン·ライフル**，可发射实弹和能量弹。隼和百舌在设计上是作为连携作战使用的，当两台机体连携攻击的时候，才能发挥出机体最大的实力。隼同样开发了两台，PTX-015 L为红色涂装，玛奥社在月面进行测试的时候，遭到**インスペクタ**－的攻击而被破坏。PTX-015 R为蓝色涂装，由拉托妮塔乘测试，后交由塞欧拉驾驶。





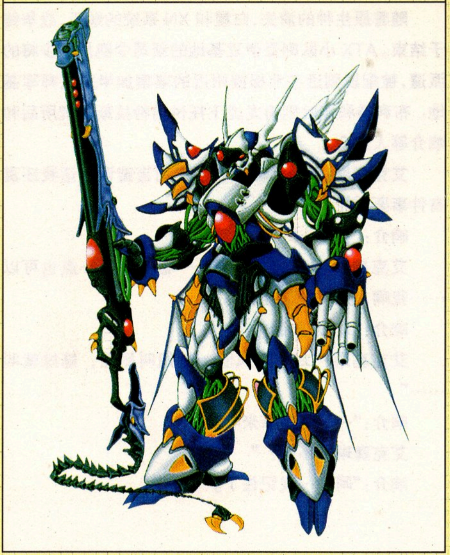
PTX007-03c 白骑士

强化

PTX-007-03UN

ライン·ヴァイスリッター－真·白骑士

ライン为德语，纯粹的意思。真·白骑士是白骑士接受原生种的迷之力量改造之后的机体。整个机体有超过 60%的部分无法用现有科技进行解释，似乎在真·白骑士身上寄生了和原生种相同的生命形态。机体的外形在白骑士的基础上发生了较大的变化，背部的推进翼变成了类似生物的翅膀，关节部分和非装甲部分可以看见绿色的有机管状体。真·白骑士在火力、机动性、装甲、耐久力等方面都全面凌驾于白骑士之上，其整体性能摇摇领先于同时代的 PT 机体。并且，真·白骑士还具有类似恶魔高达的自我修复能力。真·白骑士的武器ハウリング·ランチャ－同样发生了巨大的变化，在枪尾部有类似爬行动物尾巴的物体存在。



活跃在 L5 战役中的ATX 小队

ATX 计划全称为 Assault Trooper X，是地球联邦军地球防卫计划中的一环，目的是开发对异星人战斗用人型机动兵器。ATX 计划由北美兰格雷基地负责实行，同时极东支部则负责 SRX 计划。在 ATX 计划的负责人玛利昂·拉德姆博士的坚持下，并没有采用尚不成熟的 EOT(异星人科技)技术。而 ATX 小队的故事，也从有朝一日会搭乘这些机体的年轻人身上展开……

一起并不起眼的士官学校穿梭机事故发生，其生还者只有两名——南部响介和艾克赛琳·勃郎宁，而这两人正是 ATX 小队的主力成员。另：事实上，该事故的生还者只有南部响介一人，艾克赛琳在事故中死亡，后被不明生物(原生种)改造修复后复活，不过艾克赛琳本人对此没有记忆。

南部响介从士官学校毕业后，被分配到联邦军极东支部服役。在汉斯中佐的命令下，南部响介曹长被任命为 PTX-006ビルトラプタ－的测试机师。在测试中，汉斯中佐无视 PTX-006 变形装置的缺陷，强行要求响介执行变形测试，以至于 PTX-006 在变形过程中大破。汉斯中佐本以为可以借此除掉南部响介，但是没想到响介居然再次奇迹般的生还(其蟑螂一般顽强的生命力可见一斑)。

伤愈之后的南部响介晋升为少尉，并调往至北美兰格雷支部。不过将响介调往北美支部的真正目的是看中了响介优秀的驾驶技术以及惊人的生命力，某些人认为南部响介是 ATX 计划最适合的人选。当然，在上任之初，南部响介对此一无所知。

南部响介到达北美支部后，遇到了命中注定的拍档——艾克赛琳·勃郎宁。虽然两人当时都在遇难的穿梭机上，不过响介并没有认出艾克赛琳，只是觉得艾克赛琳有些眼熟……至于艾克赛琳本人，则对于南部响介的到来抱有异常的好感："～多多关照喽～帅哥～那么，你的三围是？"

第一次的实弹训练，南部响介表现出了超乎想像的实力，而且更重要的是，响介和艾克赛琳的配合极为默契，一个近距离突击，一个远距离援护，似乎这两人天生就是搭档。训练结束之后，训练指挥官曾伽·佐恩伯鲁特少佐给予南部响介很高的评价，并且将 ATX 计划的新机体——古铁交给南部响介驾驶。

PTX-003Cアルトアイゼン古铁是 ATX 计划中的近战型机体，其开发理念完全和同期的联邦军机体背道而驰，放弃追求运动性和平衡性，而专注于强大的突进火力和厚重的装甲，该特点正好和响介的风格不谋而合。似乎古铁就是为南部响介度身订做的一般。

随后，南部响介得知了 ATX 计划的内容，并欣然接受。ATX 小队正式成立，成员分别为南部响介、艾克赛琳、布利特，以及队长兼教官的曾伽。艾克赛琳驾驶的是 ATX 计划中另一台机体，PTX007-03cヴァイスリッタ－白骑士，以运动性和中远距离射击战为主的机体，白骑士也是当时联邦军第一台可以人型状态单体飞行的机体。

ATX 小队第一次实战任务是护送战舰飞龙改前往南极，在途中他们遭遇了虚空使者部队的袭击，同时在战斗中还遇到了风之魔装机神赛巴斯塔及其驾驶员安藤正树。战斗结束之后却传来了南极式典会场被白河愁的古兰森破坏以及比安博士背叛，成立 DC(圣十字军)的消息。

地球联邦分崩离析，ATX 小队暂时归属于飞龙改部队。在对抗 DC 部队的北美基地防御战中，艾克赛琳驾驶的白骑士首次登场并立下奇功。至此 ATX 计划的面纱全部揭开——地面战用近距离突击型机体古铁 & 空中战用远距离射击型机体白骑士，这两台极端型机体。

第二次北美基地防御战，由于 DC 军压倒性的兵力优势，格雷古少将决定引爆基地令飞龙改和 ATX 小队撤离。在北美基地决死掩护之下，飞龙改脱离了敌军包围。ATX 小队初次失败的经历竟然如此惨痛，不过也正因为这样，ATX 小队的成员一下子成长起来。

飞龙改决定前往曼哈顿和残余的联邦军会合，不过在接近曼哈顿之后却发现战斗已经打响。ATX 小队在曾伽的带领下，一举击退了 DC 军典佩斯特和中岛率领的 AM 战队。不过，DC 的援军依然如期而至，而且，这次率队的是曾伽的旧友，前联邦特殊战技教导队中的王牌机师——艾鲁扎姆·冯·布兰休泰恩！！

艾鲁扎姆："现在你们面前的路有两条；投降，或是……死！那么，那边的机师，你会选哪条呢？"

响介："哪条都不选。我只是在和敌人战斗。输了…只不过是肉体和心全被打散罢了。"

艾鲁扎姆："很好的回答，那么，就试试看用自己的手来开拓自己的道路吧！"

一次 ACE 级机师之间的大对决，这次 ATX 队终于笑到了最后。不过战斗结束后却发生了一件令人意想不到的事情。曾伽为了寻求心中的答案，尾随艾鲁扎姆追去，"我，想要看到我自己前进的道路。以后就拜托你了，响介！"曾伽将 ATX 队托付给响介之后，绝尘而去。

飞龙改在基利亚姆的授意下，前往联邦军发射基地梅利德岛，掩护地球联邦军将补给物资送上宇宙。就在 ATX 小队成功击退了前来破坏的 DC 军后，一台リオン出人意料的出现，破坏发射架后迅速脱离。一击必杀，先发制人！！——曾伽竟然以敌人的身份出现在战场上！

由于发射架被破坏，飞龙改装载着补给物资前往月球。但是在宇宙中 ATX 小队的众人再次遇到了曾伽的阻击。

"这就对了，现在的我，只不过是一个叛徒；你们的…敌人！……正是如此，身为战士，在战场上只要考虑打倒眼前的敌人就足够了！"虽然已经是敌人，但曾伽在战场上依然教导着昔日的弟子。就在曾伽有机会将飞龙改一举击破的时候，他却主动撤离了战场。曾伽的真正目的令所有人不解。

南部响介被任命为 ATX 队代理队长，代号 ASLT-1。在营救卫星殖民地联合政府大统领布莱安的行动中，响介提出了自己的作战计划——突袭敌军营救大统领。"赌金是我们的命、而奖品…就是大统领的命。"对于响介这个置于死地而后生的行动，基利亚姆给予了大力支持。由响介带领的 ATX 队成功的完成了营救大统领的作战，响介在战斗中和曾伽交手，不分胜负。

统合军主力舰队以及 DC 军准备向联邦军总部发动攻击，以飞龙改的战力绝对没有可能正面对抗统合军部队。而南部响介又提出了一个大胆的计划——急袭统合军大本营艾鲁比斯！！这个计划获得了大家的认同，虽然作战非常危险，但是敌人绝对想不到飞龙改会以一艘战舰急袭本部，因此不是没有获胜的可能！不过，在统合

军中，有一个人预料到了飞龙改的行动，那就是曾伽！因为曾伽知道“南部响介是一个在任何情况下都能嗅出胜利味道的男人；只要有 1%的可能性，就会压上全部的赌注。”

飞龙改突破了艾鲁比斯的防线，而敌军指挥官贾贝尔在大势已去的情况下妄图施放毒气弹，杀害殖民卫星艾鲁比斯上的所有人，在这千钧一发之际，曾伽及时赶到，用斩舰刀粉碎了贾贝尔丧心病狂的行为。

在大气层外的决战中，飞龙改和 ATX 队击败曾伽等人。不过统合军、DC 军的真正目的却是为了给予这帮年轻人最后的试炼，然后，将地球的希望交付在他们手中。DC 军首领比安博士和统合军统领摩亚战死，但是地球的希望却成功的传承到了以 ATX 队为首的那帮年轻人手中——面对即将到来的异星人的侵略，战斗吧！人类最后的希望！！

- -

到达极东支部的 ATX 队和另一支队伍 SRX 队碰面了，两支都是以对异星人战为目的而设立的特殊战队，其实力究竟如何呢？一场精彩的模拟战后，两支队伍的成员都充分肯定了对方的实力。

异星人势力白星——奈比伊姆出现，名为蕾比·托拉的异星人代表对全人类发布了劝降通告。

对 DC 残军的最后一战中，面对丧心病狂的阿德拉·克霍，曾伽再次出现在众人面前：“我的使命现在已经完成！对！我的使命就是挑选出能和异星人对抗的战力，然后不断的给予他们磨练！接下来、阿德拉，就是将像你们这样失去原来目的，只为私欲而战的 DC 残党全部打倒！就是为了这个，我才背负着叛徒的污名，踏过无数同胞的尸体来到这里！……然后听着！阿德拉·克霍！！吾名为曾伽！曾伽·佐恩伯鲁特！！乃斩断所有邪恶之剑！！已失去大义的 DC…此时此地、零式斩舰刀要将其全部击溃！！而我的古伦卡斯特零式，将成为你前往地狱之道上的领路人！！”



阿德拉战死，DC 残军全部消亡。曾伽依然决定要离开，因为身为“叛徒”的他不愿意再回到联邦军。临走前，曾伽对响介说：“我再也没有东西能教给你了……不，从一开始就没有了也说不定。走你想走的道路吧，把阻碍你的东西全部打穿！！”

DC 事件结束之后，众人还要面对更大的挑战。大统领拒绝了白星的劝降，决定在剩余的 15 天内集结所有兵力和白星展开决战。作战计划名为——Operation SRW！

在和异星人部队的战斗中，身为 SRX 队指挥官的英格拉姆背叛，而他的真实身份其实是异星人的间谍，为了调查地球人的特殊能力和技术来到地球。为了接替英格拉姆战斗指挥官的空缺，众人推举响介为代理指挥官，响介的军衔也由少尉升至中尉。

为了救回楠叶，布利特冒然出击，结果被大破，艾克赛琳为了掩护布利特而被捉走。身为战斗指挥官的响介以大局为重，只能眼睁睁地看着艾克赛琳被抓走，不过他的内心绝对不像外表上这么冷静。晚到一步赶来支援的曾伽和艾鲁扎姆决定帮助响介等人营救艾克赛琳。

在对艾克塞琳的检查中，英格拉姆发现艾克塞琳的身体有 80%以上是由未知细胞所构成。不过，对于这点英格拉姆并没有向上汇报。在英格拉姆有意无意的操作下，众人成功救回了白骑士和艾克赛琳，于是 SRW 作战正式发动。

SRW 作战分为四个阶段，第一阶段：PT·AM 部队和宙间战斗机部队引诱敌机，用 HOS 干扰混乱敌人。第二阶段：在第二防卫线上的战舰向白星发射搭载 MAPV 和 MARV 的核弹。如果前两个作战都失败的话，就移行到下一个阶段：舰队尽可能靠近白星，用包括飞龙改的超重力冲击炮、钢的 BASTER CANNON 在内的舰炮射击。如果第 3 作战还失败，那么就进入最后的第 4 阶段：飞龙改和钢上的 PT 队突入白星内部，破坏要塞中枢部分。

由于英格拉姆的破坏，SRW 作战不得已进入第四阶段。在众人突入白星内部之后，响介等人面对英格拉姆迎来了宿命的一战。英格拉姆最终被击倒。在临死前，英格拉姆说出令人吃惊的真相：英格拉姆不是地球人，也不是异星人，而是为了执行任务被制造出来的，为了寻找自己生命的意义，为了从异星人的枷锁中解脱，英格拉姆引导着响介等人一路战斗到这里，并最终击倒自己。“终于找到了完全的自我，只是在死前的一瞬才感受到。但是，只有一瞬间也好，我确立了英格拉姆·普里斯坎这样的一个人格！那是在经过无数次……成为过无数人的我，所完全不能明白的……但，缩影来的结局，终究还是……一样的……”

最终决战！等待着响介等人的，是蕾比·托拉，以及白星的中枢朱迪卡。

异星人为了将人类做成兵器，将“美迪奥 3”送往地球……给予人类 EOT，促进技术和兵器的进化，并且监视这个过程。然后，再将通过无数次考验和试炼的标本选出来，也就是响介等人。经过他们数年间的调查发现，地球人和其他星球的人种相比拥有极强的斗争心和很高的战斗能力。而且，是可以短时间吸收外族科技，懂得变通，具有优秀智能的人种。

地球人怎么会进化成现在这个样子呢？此中原因他们也不知道；地球这颗行星上还有多少秘密存在他们也不知道。所以才派奈比伊姆来到地球，目的是大量“生产”地球人这种兵器。响介他们确实是标本，因为，异星人将把响介等人的各种资料作为基础，捕捉大量的地球人，进行兵器调整。而白星，则是这个计划的生产工厂。初期阶段的试验台就是卡威大佐，最近则是中岛天山和及时被救出来的艾克赛琳、楠叶。白星在作为异星人自动机械要塞的同时，也是收集、调整地球人并“饲养”的母巢。

得知了真相的响介不怒反笑：“ASLT1 通告各机……不，……是能够收到这则通信的所有人！这一战，将会赌上我们的命运、地球的命运！！……输了的话，将会失去一切，但如果赢了的话就将会是亿万富翁，全都跟我下满注上吧！！”

在响介的带领下，众人击破了朱迪卡。但是最后的审判者赛普塔金（セプタギン）——美迪奥 3 发动了。于是众人又立刻赶往南阿塔里亚岛进行最后的战斗……

“ASLT1 TO DRAGON2，最终目标破坏成功！我们回来了、舰长！！”在众人的欢呼声中，响介等人安全的返回。至此，这个由陨石美迪奥 3 坠落开始，直到击破美迪奥 3 为止的“L5 战役”终于划上了句号。

ATX 小队在 L5 战役中居功至尾，回到了重建中的北美兰格雷基地担任护卫，同时转属北美支部。但是 ATX 计划却由于过于极端的设计导致量产不可能，因此被军方上层冻结，改为优先实行 PT 量产计划。不过这对玛利昂并没什么影响，古铁的强化型，WILDWüRGER（百舌）和 WILDFALKEN（隼）的制造都提上了日程。至于响介和艾克赛琳夫妻——

“啊！稍等一下响介……”

“嗯？”

“给了布利特君和楠叶私处的时间，我们的就没有吗？”

“忍耐一下”

“……一个 kiss 的话……时间还够吧？”

“嗯……也是呢……”

- -

短暂和平的半年之后。“对面”而来的敌人、终于浮出水面的“原生种”、并不友好的“GUSET”，以及新生 DC 军……地球重又陷入了战争的漩涡之中。在如此纷乱的形势下，ATX 小队重又回到了属于他们的舞台，继续谱写那可能并不耀眼的“传奇”。

拉米娅·拉乌蕾丝以间谍身份加入了 ATX 小队，身为人造人的她在 ATX 小队中产生了人类的情感，认清了自己的位置；最终真正成为了 ATX 小队的一员。

从“对面”过来的“影镜”机动部队队长——阿克塞尔，从出现开始便对他口中所称的“独狼”南部响介穷追不舍。最终，在第二次白星突入作战中战死。顺带一提，他的恋人丽蒙·勃郎宁就是在“对面”世界里的艾克塞琳（平行世界的另一个“我”）。

他和拉米娅，一个原本是人造的战斗工具，最后却拥有了人的心灵和感情；一个原本是活生生的人类，最后为了理想和目的成为了战斗工具。围绕着 ATX 所展开的两人的命运，实在是有些讽刺。

布利特和楠叶，在蚩尤冢获得了龙虎王的认可，乘上了这无敌的超机人。担负起了从“百邪”的威胁中保护地球的使命。当然，他们也是 ATX 队不可缺少的成员。

原生种公主般的神秘存在——阿露菲米，在与 ATX 队数次的接触中对响介有着极为浓厚的兴趣和好感，而对艾克塞琳则完全相反。实际上她是由艾克塞琳的细胞所生成的复制人，而被原生种改造的艾克塞琳有着成为“纯粹的存在”的宿命。但这宿命最终还是被驾驶着古铁巨人的响介打破。最终，获得人类之心的阿露菲米随着原生种的毁灭而消失，但她之前的种种还是深深印在了响介和艾克塞琳的心里……

随着原生种的消失，白星和 XN 系统的毁灭，战争终于结束。ATX 小队则受伊豆基地的新司令凯尼斯少将的派遣，被配属到远在北极圈附近的堪察加半岛联邦军基地。布利特和楠叶则将龙虎王托付给特拉斯研究所后和响介等人汇合。

艾克塞琳：“嗯。那个啊，说是甜言蜜语的话我还真有件事要拜托……”

响介：“什么？”

艾克塞琳：“不久的将来……嗯～再远一点也可以……我啊，想要对双胞胎呢。”

响介：“双、双胞胎……？”

艾克塞琳：“对，双凤胎。姐姐叫丽蒙，妹妹就叫……”

响介：“……阿露菲米吗？”

艾克塞琳：“不行？”

响介：“呵……我记住了。”



目前得知的最新情报

1. 本作将包括 GBA 上的 OG1 和 OG2 两部作品，可以自由选择从哪部作品开始游戏。两部作品之间也存在连接，推测有可能会采用机战 F 和 F 完结篇的连接方法。
2.本作将追加新的关卡，分为两个部分：OG1 和 OG2 之间的剧情，以及 OG2 结束之后的剧情。OG1 和 OG2 之间的剧情就是 OG 的 OVA 动画及相关广播剧的情节；OG2 之后的情节推测可能会与第 3 次 α 有所关联。
3.本次战斗画面结合了第 3 次 α 和 MX 的优点，是机战作品的最高峰。由于武器换装系统的存在，大部分武器针对每台机体都做了特定的战斗动画，不过依然有少量武器的战斗动画为固定模式。
4.本作追加了大量新角色和新机体。已经确定将有机战 A 和机战 R 的主角和机体登场。
5.目前作品开发完成度为 60%，预订 2006 年内发售

COMPATIBLE KAISER

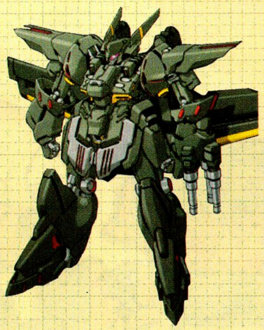
1994 年超任游戏《SD 快打 4》中初次登场，和盖修拜斯特一样，是 BANPRESTO 的元老级机体。机体设计和勇者王有些相似，驾驶员先变身为ファイター・ロア(FIGHTER·罗亚)，然后进入 COMPATIBLE KAISER 中操纵。

COMPATIBLE KAISER 的驾驶员是コウタ・アズマ(幸田东向)，他发现了被破坏的迷之机体 COMPATIBLE KAISER 并将之修复，自己也获得了换装为ファイター・ロア的能力。COMPATIBLE KAISER 的动力源是“OverGate 引擎”，不过由于 OG 引擎还没有完全修复，因此 COMPATIBLE KAISER 还没有发挥出自己真正的实力。



GESPENST TYPE-RV

PT 系列 1 号机 PTX001 盖修拜斯特经过大幅强化改造而来的机体，驾驶员为基利亚姆。根据基利亚姆的意见，采用了玛奥社最新的技术对机体进行了全面改造，包括机体骨架也经过了大幅度强化，使其性能达到了和现有最新机种相比美的地步。背部安装了大型特斯拉推进翼，使机体运动性大幅提高，武器方面则追加了大出力光线炮。



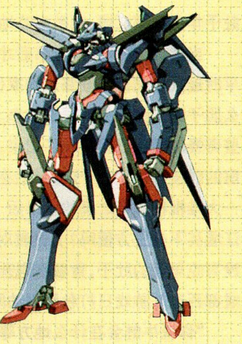
ARMORLION



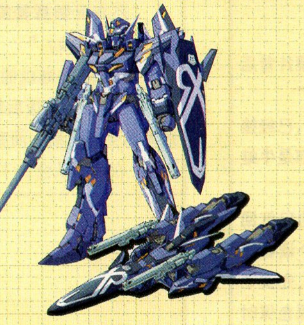
由 DC 量产型 AMリオン改造而来，武装和装甲都得到了大幅强化，其设计者和驾驶员为冰川谅斗。ARMORLION 各部分采用了大量修格拜因、盖修拜斯特、古铁等 PT 系机体的备用零件，使得该机体成为一台介于 AM 和 PT 之间的机体，具有很大的潜力。

MIRONGA

由沃恩(ウォン)重工业所开发的范畴人型机动兵器 Gestalt（德语，形态）系列第 1 台机体，VTX-000。搭载有高性能的特斯拉推进器，具有优秀的运动性和机动性，射击、近战能力均衡，使用 AMN 系统非常有利于多台机体协同作战。不过，由于注重运动性，机体装甲比较薄弱。MIRONGA 是出现在机战 OVA 相关广播剧中的机体，也就是 OVA 中的敌方机体バルトール(VTX-001)的原型机。该机体驾驶员目前不明。



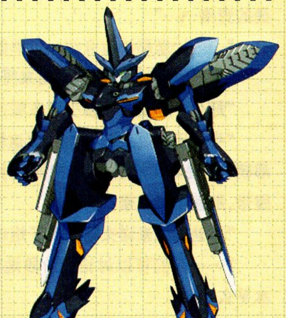
ART-1
(ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1)



ART-1 是次世代 R 系列开发计划“RXR 计划”所开发的机体，也就是 R1 的后继测试型机体，采用了安定度较高的 EOT 科技。其驾驶员依然是伊达隆盛。作为次世代开发用实验机种，ART-1 在 R1 和修格拜因 3 的数据基础上进行开发，机体涂装没有沿用 R1 的风格，而是采用深蓝色调。ART-1 同样拥有变形机能，但是不具备和其他 R 系列机体合体的能力，其性能凌驾于 R1 之上。

SIEGERLION

由蕾欧纳搭乘的 GERLION CUSTOM 强化改造而来的新机体，其设计者为蕾欧纳的恋人塔斯克(タスク・シングウジ)。SIEGERLION 采用了最新的 PT 技术，搭载特斯拉推进器，运动性和攻击性大幅提高。同时，还安装了 T-LINK 系统，进一步增强了实战能力。



CHECK 本期杂志的边条上印刷有 OG for PS2 的片头小动画，大家只要快速翻动杂志，就可以看到 mini 动画了。翻页顺序为从第 3 页开始至倒数第 2 页为上半段，从最末页开始至第 2 页为下半段。





公元 2006 年 5 月 3 日，农历丙戌年四月六日。

宜：祭祀。

忌：本日凶多吉少，一切吉事少取。

而一向自承"我们这帮烂人反正是天怒神怨"的游戏日编辑部全员——除了 aice 在家陪女朋友，诅咒他一万次——居然就在这一天，雄赳赳气昂昂奔赴千年古迹都江堰，意欲去吃地主牛蛙"一顿大的"！

当然，这个黄历是在事后才翻出来的，不然这帮平时连武候祠都不敢路过的家伙，想来也不会有什么胆子踏上前往都江堰的汽车。不过在之前一天，一些奇怪的预兆已经显现了出来，比如 fei 晚上收拾厨房的时候打破了一个碗。然后在第二天早上，在买了一大堆枇杷草莓之类的水果后（事后回忆起来在都江堰买不是更方便吗？），怀着对都江堰的畅想，带着没有吃早饭的肚子，背着刚刚升起的太阳（都江堰在成都西边），游戏日打秋风别动队上路了。



"你说牛蛙会在什么地方等我们？"在看腻了出城前道路两旁各种奇怪的石雕之后（一路上有不少雕刻厂，宏伟的大天使和巨大的狮子不时闪过），星辰先打破沉默。

"不是说好在他家么？"

"你们的想像力太贫乏了！"土星男眼镜片背后闪烁着憧憬，"那是牛爷，牛爷的根据地呀！"

"你的意思是……"DRAGON 看看窗外，已经接近高速路口，不知为何停了很多小车，"这都是牛蛙派来接我们的？车型不统一呀……"

"这样才能显出气派呀！"fei 用肯定的口气回答，"车型多才显出多样性嘛！我 Q 上有个读者说过，她有个朋友，为了买一辆黑色的保时捷，先买了三辆其他颜色的保时捷，这样才获得订做黑色保时捷的资格……"

"……让您那读者介绍一下那朋友吧……"

"我已经问过了，没有套出来呀！"

"那么牛蛙是买了多少辆车呢？"

"牛爷还需要买车?！他说要这辆，厂家就不敢给那辆！他说车要加小翅膀，就得加小翅膀！他说要加履带，那就得加履带！"

"那他要加米诺夫斯基粒子炮或者斩舰刀呢？"

"……我们可以讨论现阶段地球科技能达到的水平么？"

大巴没有理会一群疯子的胡言乱语，径自冲上了高速公路。

"我们过去就是吃牛蛙一顿？"发现车载 VCD 放的《九品芝麻官》居然是四川方言版之后，几个人不得不忍住吐血的欲望，把注意力放到那顿饭上面来。

"那你想怎样？去都江堰还是青城山数人头？别忘记现在可是五一黄金周！"

"说起来我从二王庙那边的索桥掉下去过……"

"……"所有人转头看土星男，"你再说一遍？"

"我说我掉到过江里……哎，我好像说过的吧？"

"能，能当真吗！"

"……fei，先给 aice 打个电话，就说万一我们有什么不测，下期杂志就交给他了！"

"他一个人？"

"对啊……哦牛蛙还在，嗯嗯，等秦风回来，找他要以前的几个美编的电话，文编美编发行一条线就齐了！还是一老带一新的合理阵容呢！"

"现在都江堰那边是什么情况……"梵天把话题引回正规，"锣鼓喧天？鞭炮齐鸣？彩旗招展？"

"是啊是啊，下车就看见跪了满街的人，牛蛙戴着墨镜站在道路中间，背后一溜加长凯迪拉克……"

"还有无数挥舞鲜花，高喊'欢迎欢迎，热烈欢迎'的祖国花朵？"

事实是，牛蛙以他一向的低调风格迎接了大家，之后的午饭乃至饭后绕都江堰视察都还算正常，但故事总会有高潮，而我们这次出行的高潮就发生在归途。在别动队会合了牛蛙之后，一行人踏上返回成都的路，但是这辆车就如受到了什么诅咒一样，开出不到一公里，就听售票的小伙子高呼："空调……不能开了！"

"我靠！这蒸笼一样的天气你说这个？"（后来知道当天气温 34 度）一群人慌慌张张的打开窗户，但马上在太阳的嘲笑中缩回了脑袋。

好在车还在开，迎面吹来的虽然是热风，但"至少比桑拿好过点"，大家就这样自我安慰着，直到十分钟后售票员的另一声惨呼："水箱……没水了！"

汽车不得不在高速路上停了下来，彻底沦为活动面包烤箱，司机脸色铁青的揭开车盖……一股不知道是水蒸气还是什么的烟雾飘了上来。

"水，快点！已经干了！"

"这附近没有水啊！"

"随便什么水！旁边那条小河！"

车内司机和售票员的对话越听越觉得可怕，编辑部众人互相看看，开始怀疑这几位会不会把车开去诸如"宝瓶口之下"的地方。

"我们还回得去吧？"土星男自言自语，"这时候该朝哪个神灵祷告？"

"我说，朝 aice 打电话吧，现在还来得及……"DRAGON 提议。

"喂喂？aice？在哪里风流快活呢？"fei 用阴冷的语调拨通了电话。

"在家呢……"话筒那边除了 aice 的声音貌似还有女孩子的笑声，"怎么了？玩得愉快吗？"

"好得很呢……我们的车在路上抛锚了……这大太阳……我说，要是我们回不来，这本书就交给你了啊！你再联络一下小风……"

"没问题！"

"……你那么干脆干吗？哦对了，我们车开始冒烟了……"

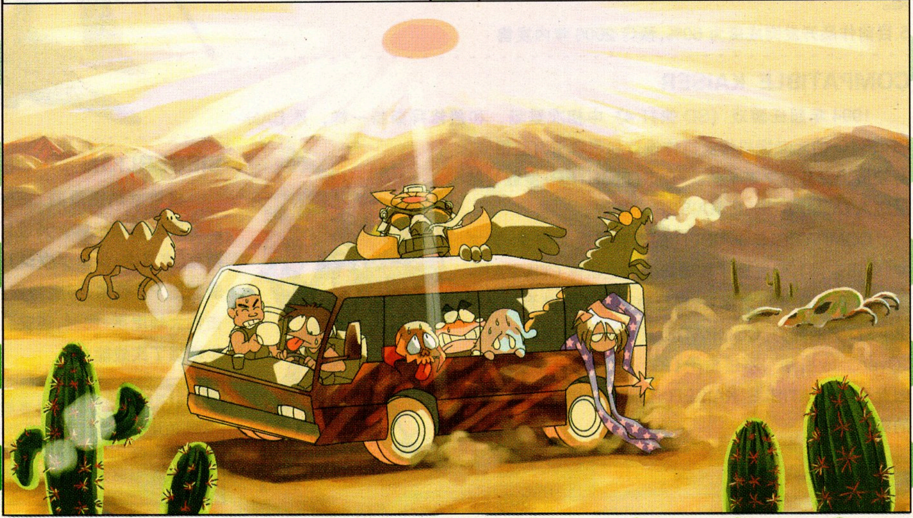
"车爆炸之前记得跳出来啊！"

"aice，说实话吧，这车是不是你的？"

"所有人，抓紧了啊！要开车了！窗户可以开，头手不要伸出窗外啊！"售票员的喊声再次响起，"大家不要紧张，就是有点蒸汽，有点烫……"

在夕阳的炙烤中，在震耳的轰鸣中，冒着烟的中巴再度颤抖着上路了……

我真的很高兴，还有机会回办公室写这个东西。



才语邮局



公告板

五一期间编辑们的电子信箱突然暴涨，而其中占据绝大部分的都是各种广告和垃圾邮件，于是众编清理邮箱时往往会因为一时手快而把真正的读者邮件清理掉，然后惨呼一声"耶？刚才我删掉的是……什么？"于是又去废件箱里刨出来……所以，本期的公告如下：

给编辑部发电子邮件须知

1.请不要用英文做邮件标题

2.请尽量不要发附件，除非你是投稿（贺卡什么的，寄纸的吧……）

3.请不要用简单的标题，例如只写"你好""有事问！""请看一下""急事！"等都属于典型的垃圾邮件标题，会直接被扫除

4.因为服务器关系，很多回信都发不出去……不是我们故意偷懒哦！真的不是哦！

贵阳　墨水

aice这个loli控要继续加油哦，我会支持你们的，有机会的话我们可以联合起来建立一个loli党，有个人主页、论坛等等，总之把全中国的loli控召集起来，打倒御姐团和百合控……

这·位·同·学！你要认清大势！至少在编辑部这里，"loli控"这种生物是只能在角落里获得一点点苟延残喘空间的（aice的座位确实在角落里……）！一般来说，aice涉及到loli的发言场景会是这样——aice："哦哦这个小loli好萌！"众编辑："aice！背诵刑法第二百三十六条！"aice："真正的loli控是不会动手的！"众编辑一起："动哪里都不行！"aice："眼睛呢？"众编辑："做事去！想什么呢！"……不过说起"loli党的主页、论坛"的话，貌似中国已经有了——但我不会告诉你在哪里的！



上海　尤金

发现小编在写心得的时候有不平衡的现象，凭什么武藏有详细的心得说明，小太郎就只有三行招式、属性推荐？（是因为篇幅吗？）

人都是有惰性的，武藏比小太郎好用点，大家都爱用，自然心得就多点；至于小太郎长得比较抽象，也不如武藏好用……所以，和篇幅关系其实不大……

北京　xxyyzz

最我比较了现在市面上所有的TV游戏杂志，觉得你们的攻略是做得最细的，也就是说最实用的，将来我考虑结婚后看杂志的时间就少了，打算砍掉几本现在还在买的杂志，但你们的书我会坚持买下去的，原因就2个：实用、幽默。这两个要素深深吸引着我，就连我那还没过门的成都老婆，也爱看里面的一切内容，我们全家都会支持你们的！

DRAGON看到"结婚后看杂志的时间就少了"时咬咬牙："我要把信撕掉！"；fei则是在看到"还没过门的成都老婆"时跟着咬牙："把信撕掉撕掉！"咳咳，最近很流行在表态支持我们的时候捎带上家属的问候么？你们这些家伙也稍微体贴我们的心情嘛……



成都　游戏控

没什么想说的，我写回函就想得XBOX360，为了它，我要诅咒，我诅咒我若得不到，fei就不要想交到女朋友，牛蛙将永远变不成王子，aice将被女朋友甩，土星男将会变成"断臂"，DRAGON将得不到奖金，星辰的信用卡将刷爆！我诅咒我若得不到XBOX360，我就会中500万，全世界的loli、御姐、美女全归我！我诅咒…哇啊……啊啊啊我的超级非凡嫩滑多汁板烧大块鸡腿爽口生菜秘制酱料芝麻面包松软长型的超级板烧鸡腿堡掉地上了！全怪你们！！

虽然前面针对编辑部的诅咒几乎样样刺中要害，但是看到诅咒关乎你自己的部分之后觉得……好像你不中奖的话好处更多？——而如果诅咒无效的话我们也不会有什么损失？这个诅咒真是矛盾呢！

福州　Eagle

切不可每次都为各种各样的原因把原定的栏目说删就删，说推迟就推迟，一个月一本，这其中有着大家太多的期待，如果你们想把GD办大，成为中国TV杂志的一个品牌，请一定把信誉二字放在首位，这是形象问题！

这位读者注意到没有，被删去的栏目一般都是不显眼的，比如像才语旅言这样的栏目就肯定不会删（写到这里不由得喜地朝天喷出一口气）！而且也不是"为各种各样的原因"删栏目，真相只有一个，因为要保证重要攻略的分量，页数不够了！

《游戏日》邮购地址：成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部（610036），请注明需要的期数和本数

重庆 菲月·麒

那个你们很过喔，凭什么认为女生写字就一定得娟秀！我字写得差又怎么了？我又不是故意将字写丑污染你们的眼睛，字写得差就不是女生喔！你们歧视喔！

我们的声明只针对男读者而已！为的是要扫清那些混淆视听的粉红色信封和翠绿色信纸呀~至于女读者，写成什么样子都是可以允许的嘛！还有，姐姐您一定是用左手写的对不对……

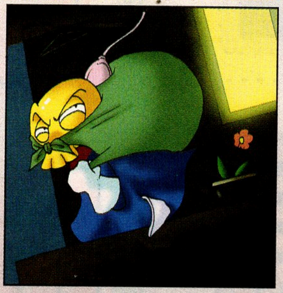
南京 郑子亮

支持你们！永远支持！我的妻子（未过门）很喜欢你们！我和她13岁时在父母安排下一直走到了今天，还有几年，结婚时请你们喝酒！吃牛蛙！

……一时之间，竟然不晓得该怎样回复才好……我恨这么明显炫耀的家伙……

北京 27149

再查查“北京印刷学院+女生内衣”试试？事情是这样的，在本学期开学头几天，女生宿舍楼的女生内衣被盗，而笔记本电脑、戒指等贵重物品是一个没丢，至今也没能抓到邪恶的罪犯（这哪里是罪犯啊，人家无非是干了一件大家都想干的事），不信就上网查，我要是骗你们就像上期封面一样让小鸟啄食我的胸部！



行了，不用劳烦那只可怜的鸟了，已经有无数人来信诅咒它了，中心思想大致是要把这鸟丢去红烧油炸清蒸烧烤……然后自己取而代之！目睹此情此景，不由得人怆然泪下，以某个角度仰望纯洁而湛蓝得不着一丝痕迹的苍穹，悲叹世风日下人心不古……

安顺 初号

《战国无双2》里的那个女忍者叫宁宁，不是尼尼，是谁负责翻译的？土星男还是牛蛙？

不管是“宁宁”还是“尼尼”，都是“ねね”的音译，这个词读音是“nene”，找到完全符合这个音的汉字实在是痛苦的事，“宁宁”也不过是近似读音，就不要深究啦！题外话：伟大的无产阶级革命家列宁爷爷，最初在中国的翻译是“蓝宁”来着。

上海 sunkid1412

看了很多说H之类的话，感觉找不到一张H的图，有欺骗的嫌疑。

看，你们看！读者眼睛雪亮的嘛！我们哪里有H了！我们一直都致力于精神文明的建设嘛！你们不要一再把我们往深渊里推嘛！那样是不道德的嘛！……喂，还推！要掉下去啦！

北京 小猪

总体来说你们的杂志做得不错，现在市面上的纯攻略期刊只有你们一家，很有特点！希望以后能继续保持优良传统！另外本期绝赞的就是战国无双2的攻略！满分100的话至少能打120分！

老实说，战国无双2是打不到那么高分的。由于时间因素，很多地方都没有做到完全准确，例如部分最强武器拿法，我们只能保证用这个方法可以拿到，但是不是最简单的方法就没时间加以判别了，编辑们毕竟不是神，都是人（而且是一群烂人），大家有时也要互相体谅呀~当然，有错就要认——这次因为字库问题有几个字变成了“□”！放错了几张图！写错了几个名字！

惠州 狂徒

你们说想要有多点的女性读者回信，我看这不太实际，因为在我这地区，看电脑游戏攻略（特别是单机游戏）的MM在100人只占不到1人（因为有男人婆的存在扣去0.3%），买的更微乎其微，所以你们还是死心去做BL吧，起码有个安慰！

同学！你知道什么时候该说真话什么时候不该说吗！不要轻易戳碎我们希望的肥皂泡嘛……

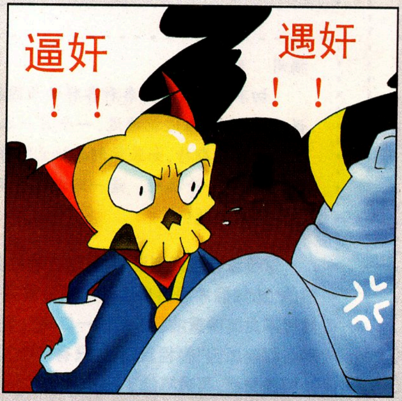
北京 雅

编辑们还在头痛女读者少吗？如果可以抽出很小的篇幅介绍一下“遥时”之类的女性游戏，大概女读者会增加好多哦！只是个小建议而已，有可能的话希望试试看哦！

这种游戏……编辑部制作起来难度好大啊（看天）……有可能的话，找到志愿者的话，加上有页数的话，我们还是可以尝试一下的……

【黑暗的题外话】

fei：这个读者写的这是什么游戏名啊？
星辰：…我看看，呃，右边这字为何像“奸”呢？
fei：这么说，好像“逼奸”……？
星辰：不，我看像“遇奸”。
fei：是喔…等等，这名字算哪门子女性游戏！
牛蛙：两个废柴！是“遥时”！“遥远时空中”！
DRAGON：这个就叫心有所思，你们两个不自觉的念出来了！



成都 Adam

我要诅咒那个没收我GBA的班主任老师！不要误会，我才不是在上课偷玩，而是在吃晚饭的时候，吃晚饭！那种情况居然也要收我GBA，太没人性了！我一穷学生倾出全部家当好不容易才买的，为此三月号的GD我也忍痛没买！好不容易鼓起勇气想去要回来，结果换来一句“在我这里没道理可讲！”我被折磨得完全没有耐性了，只好求助于你们。我知道，fei出于职业道德你肯定说老师这么做是为我好之类的，但我有个问题想听听你的看法——如果你在我这种情况下莫名其妙被没收了刚买的新机子，你会怎么做？



如果是上课时我肯定说老师为了你好，但吃晚饭……你们老师还负责管饭么？不过既然到了这个地步，我们一起来想办法——方案1：对老师哭诉“我这个是借的……”态度诚恳点说不定能拿回来；方案2：如果你家长不是很反对，出动后方领导使用外交手段讨取；方案3：买通老师的孩子（老师家其他家属要买通比较困难），以小利换取其成为卧底，伺机赎回…好吧，我的伎俩就这么多，总不能告诉你当年我是趁交作业的机会潜入办公室盗回漫画的吧……

恩施 某完全认不出笔名的读者

1.《一骑当千》共出几集？时间分别是？每集内容是？怎样邮购？

2.以下游戏攻略在哪期？真三国无双3、4，鬼武者3，DMC3，战国无双，生化危机4，王国之心2，最终幻想X、X-2，指环王，FF7DC，好了，先写这么多，不要说没有！

3.真三国无双女版武将画集什么时候出？包括所有武将吗？

最后……不知道小编们发现没有，这种字和纸不像是男生写的？对，的确不是男生写的，而是我嫂子帮我写的，我只是打了个草稿……

1.计划是3本，除了已经推出的，包括蜀、魏势力的第一册外，第二册将是吴国和其他势力，第三册则会收入各代所有战场的战术打法、战场地图、事件触发、剧情台词、人物武术指南以及更多的花絮，争取做到观赏性和实用性的统一，后面两册的时间未确定，邮购方式就请注意一下本期广告啦！

2.真三国无双3:2003年4月号；真三国无双4:2005年4月号；鬼武者3:2004年4月号；DMC3:2005年3月号；战国无双:2004年3月号；生化危机4:NGC版2005年3月号，PS2版2005年12月号；王国之心2:2006年2月号；最终幻想X：无，当时还没游戏日；最终幻想X-2:2003年4月号；指环王:2003年12月号（貌似就2页）；FF7DC:2006年3月号。

3.看作者进度，我们会提前通知的。至少全部“原”男性武将应该都会包括。

最后……我早就看出笔迹不像男的了！



哈尔滨 ELWIN

也许我搞错了，不过 82 页“非主流·女子高生”部分上写的星辰、fei、土星男的恶趣味，可那个 Q 版图像不是星辰、土星男和牛蛙吗？哪有 fei 啊？是我真的搞错了还是……

你没搞错，是我们搞错……不，我要说出真相，是国际××集团首领牛蛙威逼美编放上自己形象的，您想，这个集团的人数占整个编辑部 1/10 还多啊！我们只有屈服于淫威下了！现如今是○○当道，□□横行，我们只有在削减女神页数、让某人熬夜做极限研究等方面进行一些反抗……

北京 MMN

我坦白，其实情人节那天我是在五名绝世美少女的陪伴下渡过的，我和她们做了很多事，包括牵手，亲吻，还有……不过话说回来，现在 Hgame 中的女孩子真是画得越来越好看了，GD 哪天也出它几页？



这位读者，你骗不到我的！你当我不知道你在家里玩 Hgame 么！不要把浮现于屏幕上和脑海里的东西当做好像真的发生一样！这是幻觉！快醒醒！这样下去会被二次元世界拖走的！（痛心疾首状）

天津 云片糕

这是第一次写信，真的，看了这么多杂志第一次想回函，总觉得小编们与我们很近，在纸上随便画了画，我觉得可以在这里印上背景什么的，说实话你们杂志很邪恶，调查表却单纯得要命，可以修饰下使调查表更好看一些。

这，这不叫单纯，叫简单……也就是大家都懒啦！——这一点我们从不讳言！懒得连从壁纸库里翻一张养眼图都不想做……另外回答这位读者一个问题，我们前几期登的“少年 JUMP 大乱斗登场作品”，乃是取自 NDS 的游戏《少年 JUMP 全明星大乱斗》，这部游戏里没有收录的作品我们当然不会介绍啦。编辑部里动漫迷可不是少数喔——不过《女生爱女生》这种东西，大概只有那个百合控土星男喜欢看吧！（土星男大叫：“这种伪百合我不承认，不承认！”）

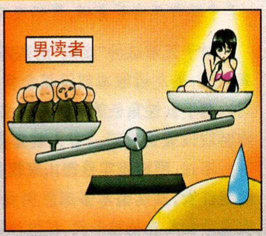
平果 第六天魔王

我们班有条“战国光秀控”，每次玩战国 2 打出的钱必给光秀买技能，他说他把光秀练出了 2 段跳，请问一下牛总，这可能吗？游戏中除了风魔、服部、尼尼之外还有谁会二段跳？玩新鬼武者的时候，在第 13 章中，里面的那第二个密码锁，是不是不定密码？你们所得的密码与别的游戏杂志给出的密码竟然不同，但是竟然也能打开，这是为什么？

1.光秀 2 段跳？绝无可能！2.密码确实随机，在这里只是列出了牛蛙使用的密码，大家可以按照攻略里提到的方法取得自己的密码。

武汉 Q.E

我强调一下，我非常支持你们的 H 路线，希望你们能够将其发扬光大，千万不要为了吸引女读者（我知道你们这帮烂人有这个倾向）而让 GD 变得纯真，否则的话你们改邪归正之时就是我对 GD 说再见之日。当然了，这是最坏的打算，我非常看好你们，我相信你们不会让我以及广大男性读者失望的，对不对？



不少读者都警告我们“鱼与熊掌不可兼得，你们自己掂量着办！”，但是到底哪边是鱼，哪边是熊掌，这一点在编辑部内还有争论（编辑 A：“毫无疑问读者的意见才是重要的！”编辑 B：“女读者就不算读者了吗！”编辑 C：“女读者数量不够！”编辑 D：“关键在质量！”……）。

梧州 岑观誉

8.8 元的《游戏日》相对于其他普通价位 9.9 元的游戏攻略月刊来说，虽然价格具有优势，但对于《游戏日》这种无附送品的“裸书”来说，还是缺乏一点竞争力。

说句实话，我们一直有这样的观点：一本杂志的价值不是在赠品，而是在于内容，赠品只是一种促销的附加手段，并不能做为读者购买杂志的风向标——一本靠赠品来吸引读者的杂志是悲哀的！——呃，不过，好像很多人都很期待赠品啊？我们是不是哪里考虑得和读者的想法有误差啊？希望大家来信讨论讨论！

上海 Faste

游戏日的各位编辑们，你们认为这样精心策划一个骗局来骗满心期待的读者很好玩是伐？这就叫非主流，明明就是类似上次那个什么女仆专题的特稿嘛！骗人很好玩，真的很好玩，实在太好玩了！各位怪哥哥们！

非常高兴你能喜欢，其实若非 FF12 卡在了 3 月中旬，我们是准备在 4 月 1 日有个更大的骗局策划的……现在就只有等下次机会了……

呈贡 登龙无双

我的 PSP 记忆棒出了问题，前不久有些文件因拔插损坏，无法删除，只有格式化，但格式化后有时拷文件进去还是会有原来的损坏，而拷进去了有时会无故失踪，有时会成破损数据，ISO 镜像能引导但会死机，试过多种方法无法解决，望能给我帮助（顺带一提 MP4 和 PMP 格式的文件只要拷进去就能正常播放）。

怎么看都是记忆棒损坏了，换一个吧……

顺带一提回答这个问题不是冲着你那个某超女的手机号，而是冲着咱也老相识这么久了……自从意外发现另外的某超女居然就住某人家对面之后（虽然应该很快就会搬家了），我们实在感觉到宇宙的宏大和地球的渺小啊！

遵义 イクイク

曾经向某位 80 年代过来的 hardcore 大叔抱怨过：“中国没一本マニア杂志啊！”结果他说：“买游戏太阳吧。”于是我就买了。第一次写回函，原因很简单，只有一个问题，为什么 D.C.F.S 的小说攻略只有春和夏篇？如果是页数问题的话，可以在本期再写秋和冬篇嘛，比起那不知所谓的《高潮 UC》，压榨一点其他栏目来写 D.C.F.S 不时更好么？比如《尸人 2》，既然贵刊尚未确定是否写攻略研究，那么又何必先写那么几页呢？除了板块分配有些问题，GD 真是本好杂志，编辑们的品位也很好（？）。

aice 的答复：哎，游戏版面的分配还是这个众口难调的问题，考虑到照顾多数人的原则，喜欢的人多的游戏做的页面就多，喜欢的人少的页面就少，这就是每期调查表的重要功能了。所以如果你觉得自己喜欢的游戏没登或登了很少的话请寄调查表来抗议吧！呼声越高受重视的程度越高！D.C.F.S.不是因为没页面了，而是以喜欢这类游戏的读者数量，他就值 10 页，在游戏旺季也许连 10 页都不到。关于“编辑们的品位也很好（？）”这个句子中的问号很是没有必要，你怎么能怀疑我们的品位呢？看看去年 12 月号的女仆专题、看看今年 4 月号的水手服专题，我们的品位很！正！常！嘛！

PS：您说的那位老师我本来不知道，于是上网搜了一下，但我马上就后悔了，我只想说一句：口味太重对身体和心灵都不好。

PS2：您下次换笔名吧……

上海 ken

我身边的朋友喜欢上游戏日的理由可分为三种，1. 游戏日攻略多量足；2.fei 的 H；3.众小编的恶搞。在现在基础上若要提高的话……1 估计是太难为你们了，2 的话又有被停刊的危险（fei 我支持你，在精神上无比支持你），要发展的话看来也只有从恶搞这方面下手了，既然众小编口口声声说读者是上帝，又把自己说得是一群烂人，那就给个建议：将读者升华为神，读者调查表可以这样：把读者调查表改成“众神的审判”，读者资料改成“神の档案”，评分从 1–5 可分为神の怒、神の鄙视、神の无视、神の喜悦、神の夸奖，让读者虚荣一下嘛！其他的也可以这样搞，若各位懒得动脑去想或者觉得这样伤自尊，就请当没看到过这张纸……

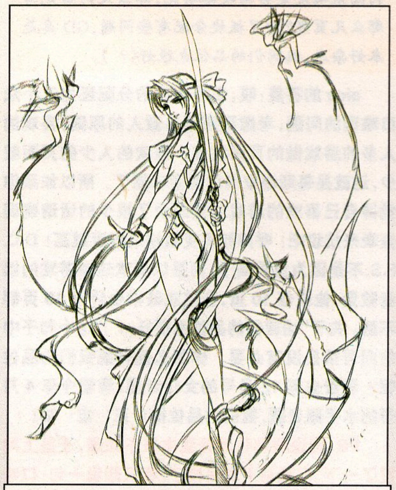


什么 H，我哪里有 H！再挑拨我和女读者的关系我可要生气了啊！不过您提的建议没问题，其他方面我们还是会改进的，至于自尊，当编辑了还要什么自尊（不过最好给我们留点儿……），我们这期就改！

西安 开凌

你们的三国无双女性版不送了，令我很不爽！虽然有人说不敢贴出来，但是在我们寝室，这可是我们的最爱啊！你们不会推说等啊等的，最后画集就不了了之了吧？这是我最后的希望了！要送大的啊！

怎么可能不了了之，稿费咱每月还给着呢！人家每天也还是很勤奋的在画呢！现在我这里已经拿到不少图了哟！羡慕吧！！







这是已经完成的部分人物草稿，大家来猜都是谁吧！



南通 2ThreeN

讨论一下战国无双2吧，本人是个日本战国迷，对此无双作品深表不满：哪来这么多女性角色啊？阿市号称战国第一美女，变得像个小loli一样，宁宁是一国之母，秀吉之妻，母仪天下，怎么会是忍者！德川家康哪来的女儿叫稻姬？立花道雪哪来的女儿叫立花暗千代？还有那些女性护卫武将几乎都是不存在的，在事典中还都是有爹有妈，爹妈还是名人……

对于无双这种“戏说”的东西何必当真呢，要当真的话，岛左近根本就没机会和上杉谦信打，对不对？至于女性角色的加入那是必须的，现在哪个动作游戏没有女性呀，有人就是喜欢看美女跳上跳下！不过，稻姬确实是德川家康的女儿没错——虽然是养女，其实是本多忠胜的女儿；立花道雪也确实有个女儿立花暗千代，这没说错。最后再提一下宫本武藏，无双选人物绝对是看人气而不是看能力的，上泉信纲和宫本武藏的名气不能比呀……最后重申一遍，把无双系列和历史对照，那是徒劳的！

天津 利

《FF12》已经占了5月号整本144页了，盼啊盼啊盼啊盼来6月号，竟然又有58页被《FF12》占了！而《ACE2》竟然和《高达UC》一样只有一页！靠！

“传说中的5月号”虽然封面写着5月号，但其实是全国限量5000的FF12攻略特刊而已！即使不买，也不会错过什么（除了FF12之外）！这次的FF12攻略，就是专门为没买或买不到特刊的读者准备的——把特刊抛开的话，游戏日怎可能不做FF12攻略？不过机器人游戏始终受欢迎倒很意外，想起前不久看到的一句话“一个正常男人，体内必定有机器人、骑士或足球之魂其中之一”，果然是实话么——但你们为何一直不爽尽在掌握！

南京 杨鑫

这次的《ACE2》攻略太烂了！不要逼我骂你们“你们这一拨子烂人！”

ACE2攻略确实是出了一些问题，但不是页数问题，而是内容问题……百密一疏，本来就是因为时间不够而外约的稿子，无法检验，结果最后还是被钻了空子——现在所谓的“投稿”都变成从网上东扒一段西抄一段了么？问起来还振振有词“现在不都这样吗？”阿弥陀佛，是我们落后了还是施主你超前了？不过我们是比较守旧的，所以只有委屈施主你了——现贴封印一条，从今日起，到世界末日止，阁下稿件我们不再录用，谢谢合作，愿神保佑你的灵魂，阿门。

重庆 零红蝶

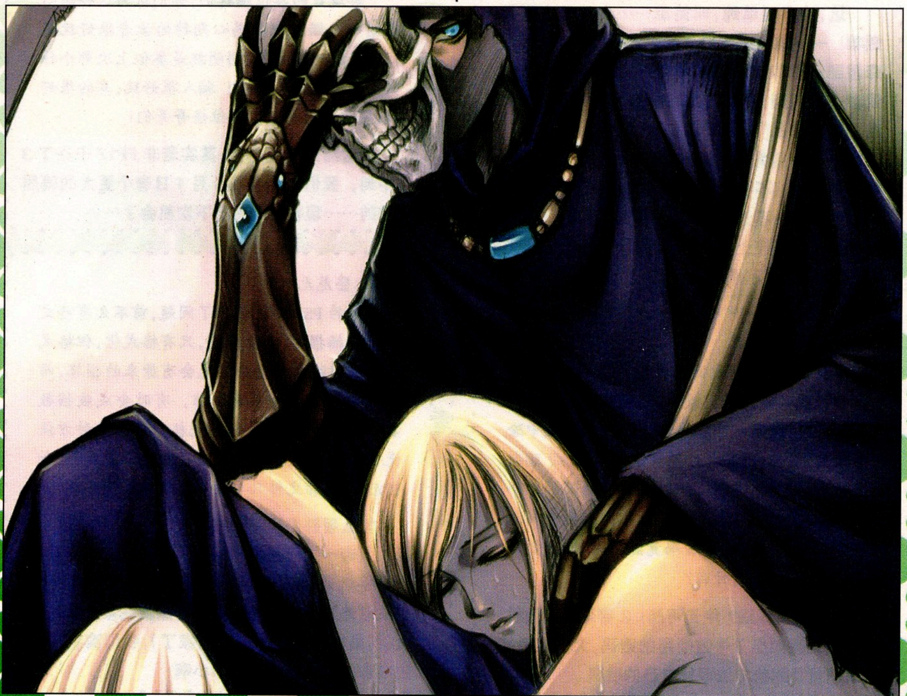
接上次的问题，鲨鱼和鳄鱼对打谁会赢？先说鲨鱼——咬力1900磅，牙齿就像一台切片机，鳄鱼——咬力2700磅，牙齿就像一台碎肉机。以上数据绝对真实，请再回答一遍。小编中有人喂小动物没有？请务必回答，很重要，非常重要。小编中有人听AYUMI HAMASAKI的歌吗？这个更重要，请务必回答。

1.我依然延续上次的回答：在陆地上鳄鱼赢，在海里鲨鱼赢。对战时必须要考虑场地加成呀！……我们不要纠缠在这个问题上了吧。

2.DRAGON在过去的三个月已经养死了三只猫，剩下一只奄奄一息的，丢到院子里不到一天就活了——所以目前所有动物我们都实行放养政策，一个个活得极健康，不管是猫还是老鼠蟑螂都可以很高兴的从我们面前跑过去（虽然后面两个不是我们想要养的……）。

3.现在没有。往前追溯是高中时期的土星男。

最后，很多读者看了上期画师访谈后都来信询问“fei的邪恶壁纸到底是什么”，那么就满足你们吧……



才语游言本期特别栏目

大家好，现在是 FF12 特刊的调查表回函时间了！由于并非属于每月一出的正常月刊，所以这期是没有附加抽奖的——但即使如此也有广大的读者兄弟姐妹们寄回了调查表，加上此次特刊是限量发行，这调查表数量真是令人感激涕零啊！当然，这里面提出最多的一个问题就是……“虽然 144 页 FF12 很爽，但是这就是真正的 5 月号吗？”哼哼，你们便没有估到编辑们的潜力呀！看到新一期杂志如期出现的一刹那，是不是震惊加感动了呢？什么，你说你根本不知道？你说你买了 FF12 特刊后就只等下个月杂志了？……快去书摊看看上期有没有剩！封面是抱在一起的 FF12 公主阿雪和小姑娘潘纳萝！……虽然 FF12 特刊也是这两个人抱在一起，但是这次是潘纳萝在后面……靠，我到底在说什么？算了，进入回函时间吧！导演，这一段给我掐掉！

番禺　梁剑平

能不能在每期后面加上下期出版日期啊？

呃，你想说的其实是“能买到的日期”吧？原则上呢，每个月的中旬就差不多能买到了，不过有时候会出现“3 月 16 日发售的 FF12”这种东西，这时可能就要往后延到 20 来号——至于具体时间，中国的运输是很神奇的，据说游戏日在上海上市之后才会出现在成都……

广州　梁志华

无理加价（个人认为）！一点 H 都没有，少了 fei 达人身乐趣都无了，不可原谅！！以后如果大作都是这样版式，我是不会买的，原因前面已经说明（除非抽奖内定名单有我）！

颤抖的问一下，所谓“人身乐趣”，不是指“攻击那小子人身的乐趣”吧……最近发现这种读者有增多的倾向……说回正题，我们好容易出一期特刊容易嘛，FF 这么多年才出一个真正的最新作也不容易啊，怎么敢往里面加奇怪的东西？我们要对这家伙保持足够的尊重！——不过也就这次了！看看剧情乱七八糟成什么样子！

成都　陈名杨

我 kao，要出攻略特辑，提前通知一下啊，丫的害我多跑了十几天书店，这损失……自己说怎么办吧！顺便提一下，我对古今中外各种各样的诅咒都有深刻的研究，嘿嘿……

同学，这就叫“惊喜”！对了，如果真的诅咒很灵的话，能不能给那些有钱人下一个“写份把财产全部给我的遗嘱，然后跳楼”的诅咒？偶热烈期待！

重庆　李欣

版式太糟糕了！太太糟糕了！！没必要的游戏过场图片通通删掉！剧情小说应该独立出来！！相对于 12.8 说实话感到有点不值……

请多使用这种强烈的语气给予美编震撼！我也忍他的土黄色很久了……

海宁　沈正彦

下次的攻略希望看到游戏的开发背景、过程、音效等介绍，可以考虑增加赠品和彩页，加大各种隐藏要素收集和深入研究的篇幅。

赠品和彩页可以考虑，隐藏要素和深入研究是会尽力去做的，但是……开发背景？过程？音效？这个，留待下次写个什么“最终幻想大传”啥的吧，咱也来写个眼含热泪手指苍穹的开发秘史……

南京　viso

期待你们做《真女神转生》以及相关系列的特辑，不过做得再像上次的《第三次 α》那么差，就要小心你们的下半身了。

话说，女神转生系列的恶魔画师金子一马要出本画集，牛蛙从去年就攒着钱，可惜直到现在还没发售，大家都不时提醒他：“快去预约吧，就差你这一张订单了，金子一马等你都快等哭了：‘牛爷不买我的画集，我画这个还有什么意义啊！’”

深圳　邢瀚

对于剧情小说，我还没看，因本人即将高考，只能考完再慢慢的看。其实我很希望能看到一本《全对话》的剧本，包括什么“路人甲”、“路人乙”，这样我们才能真正的了解剧情，进入真正的 RPG……对于这个要求我也知道十分麻烦，所以也不抱太大的希望，所以我打算放假学日语……

FF12 的主线剧情虽然结束得很突兀，但是支线之庞杂实在是令人感到恐惧……对于这个“网游”，如果要写出全对话，估计没有个把月，没有几百页，那是想都不要想的啊！等哪天 S-E 开恩放出全文本，咱再来试试吧——现在的状况是，连主线剧情的对话都放不下啊！

上海　金治平

如果以后的每一辑都用这样的纸张，就完美了！这样一来成本会提高，价格调到 9.8 元，应该有得赚，我也会看得更爽一些。

其实我们真的认真考虑过，在不加页、不送赠品的情况下涨到 10 块……但是开会时发言者总觉得窗外有无数怨恨的眼睛，所以到现在这个议题也没有正式提出来过。

上海　陈仁华

说实话我根本不玩 FF12，我从没玩过任何一作 FF，我也不知道我怎么会买这本杂志的，起因完全是因为老板的一条短信，我还在纳闷这期杂志怎么来的这么早，兴冲冲来到书店，老板说本期是特刊，我一看才知道是 FF12 专辑，要 12.8 啊，我搜遍全身才找到 11.6，还好老板熟，说算了，我也不好意思啊，连忙发了几根烟（以烟代钱……），你看我多支持你们！事实上咱也是穷苦人啊，到现在工资还没发，我已经吃了好几天的泡面了……

同学，戒烟吧，每月可以多买一本书呢……

北京　胡绪健

5 月的杂志 FF12 攻略要是放到卷首，一定有不少重复内容，你们如何处理很有讲头，一般来说杂志上同一内容不会出现第二次，所以你们不如再开创一个系列做为副本什么的。

“副本”……说得好，大家玩这游戏的时候脑子里只浮现出“网络游戏”几个字，以至于“珍爱生命，远离网游”在那段时间成为办公室的口头禅。当时的其他常用对话是“靠，刷战场刷战场！”“老子要外挂啊！”……

上海　陈雨鸥

fei 哥，你们编辑部还有没有 FF7、FF8、FF9 的盘啊……我们这帮出生较晚的人，没办法体会这几部神作的风采了，市面上也买不到。所以求你们了，有盘的话捎两张过来吧……要钱我也可以寄啊……不要让我泪尽而死啊……

抱歉，还真是没有……编辑部唯一一台 PS 早就不能用了，建议你在网上看看有没有下载……

昆明　钟宇

如本书开始的“声明”所说，你们也承认本书没有达到“完美”的程度，这一点我觉得非常遗憾，剧情小说的删减和一些不能判明的物品拿法……在系统介绍里，为什么没有好好介绍“我方角色自动行动的设定”这个比较重要的系统呢？这可是“FF12”最有研究价值的东西！

忽略了自动行动设定的介绍确实是个失误，大家后期都开着这个“自动挂机”已经成为习惯，觉得是理所应当的东西，反而忘记写了……下次会注意这种情况的。



自贡　钟梁

在攻略里找寻道具有些麻烦啊，又要看前面的系统，又要找中间流程的道具列表，还要在后面的特殊里对照，也许还要一个个对讨伐所得，最后又要瞧瞧交易品，我都要疯啦……

等以后咱科学发达了，就把书做成网页式的，需要什么东西就点链接，啪的弹个窗口，多方便哪——来土星男，我们先练习一下高科技，你试着在目录页做个 FLASH 滚动条看看？（土星男：“有本事你做一个啊！”）

广汉　常川

我不反对杂志出特刊，但希望特刊以专门的形式出现，而不是以期刊为载体来出。FF12 是好游戏我不否认，但对于不喜欢这系列以及像我这样没 PS2 玩的人来说，这期游戏日是废品！没有以往搞笑的读编，没有大家邪恶的聊天，《游戏日》也就没有了意义。

您没说错，就如您所愿的一样，这本特刊是不影响正常游戏日出书的！它就是“以专门的形式出现”，所以 FF12 是不需要读编的……只不过为了怕大家认不出来是游戏日出品才用了游戏日的名号……呃，我记得在这本书的前言里说过？

編輯部的故事

本期四格漫画题材完全出自编辑部真实生活，夸张程度不超过10%



画师·访谈



名字:ky　　性别:男　　年龄:21
身份:喜欢无谓挣扎的作者

之前的剧情提要

在画某期 FF12 封面的时候,画师 ky 同学提出了"机器人美少女"的概念,而在之后的杂志准备会议上,这个议案得到了众人的一致首肯:"好像很有趣吧……""他不会画成巨美神吧?""没关系,敢乱来就扣稿费……"

于是当天晚上,开始了和 ky 的交涉。

fei:提案通过,画个美少女版的 wingzerocustom 过来看看!只许画一个人,允许有羽毛翅膀,但是不许过分,其他的你先看着办……反正先交草图来!

ky:草稿可以吧?我要回次老家,如果你们很急我就想办法画完再走,如果不急,我就先画线稿,回来上色。

fei:真难得你会先不上色……那么线稿先!

ky:好吧,那我决定了构图给你发!

(分支事件)

土星男:等一下……嗯?这人下了?

fei:对啊,怎么?

土星男:这家伙上次发的封面图,白色部分居然直接用透明代替!我要杀了他!

fei:不用杀,不用杀,扣稿费即可……

(本分支事件的后续:

fei:你丫画的封面,白色居然就是透明的……

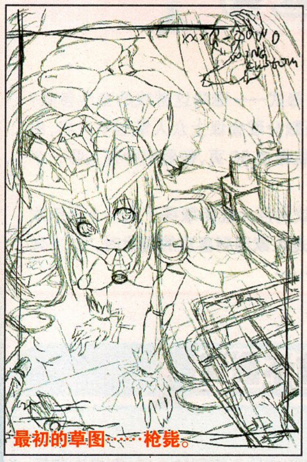
ky:对啊……一般都是吧?

fei:什么"都是",就你丫是!

ky:啊哈,啊哈哈哈……不要在意嘛……)

ky:那个 WZC 我弄好了草图……有点乱

fei:我看看——靠,是挺乱!机体特征也不明显啊


最初的草图……袍靴。

ky:肩膀装甲跟后面翅膀,应该够了吧?

fei:这个细节你找星辰讨论,和我讨论机器人是没有用的!

ky:主要是迎合你们的风格,没把机器弄得太多

fei:机器多不多和风格是两回事……但关于机体的特征什么的你去和星辰讨论……反正五一之前至少得把稿子的线条定了。

ky:行了……差不多这个感觉了。

fei:这是……谁呀?

ky:改的机体。

fei:俩耳朵再大点……羽毛有点乱,看起来不大明显,你把其中一边理顺点,看起来像翅膀一点

ky:耳朵要多大?加长点是吧?

fei:加长加大……得,说得像药品广告。

ky:翅膀我描一下看起来就会好点了……

fei:嗯……你把线稿清出一份来先!不许上色!

fei:我靠……

ky:咋?

fei:这个……蕾丝太过火了!改掉!这 tmd 不是情趣内衣么……

ky:怎么会?别改了吧,我描出来也不容易……

fei:……你丫不会是偷偷上色都上好了吧?

ky:没,没有……好吧,我上色时想个办法改了……

fei:不行,你丫给我改!没改好不许上色!

ky:我把蕾丝改了不就完了?

fei:你想改成什么样的?

ky:你问我……我肯定还是喜欢这样的……

fei:战!挣扎无用!

(几分钟后)

ky:中间那个目玉我还是觉得不要盖住比较好

fei:胸部那里你就不要挣扎了……

ky:我不是挣扎,只是觉得胸前这样有点不符合逻辑

fei:你丫就是挣扎……继续吧!哦对了,还有翅膀,改得像羽毛一点,那两根算什么呀……

ky:总要让人看得出是 WZC 吧?

fei:你以为有这两根就能看出了么

ky:……最起码模型 fans 都能

fei:……哪里来那么多模型 fans!别挣扎了!

fei:差不多了……内裤的蕾丝去掉,改成金属感的!

ky:改拉链行不?

fei:不要,我们是正经人!

ky:找个羽毛直接盖住算了

fei:改掉……不要做无谓的挣扎……

ky:金属感啊……布料不行啊?

fei:不行,别挣扎!

fei:那个绿色是什么东西……

ky:光剑

fei:你大爷的!你是打算不要我们在上面放一个字了么?给我把光剑拉直!都绕到两腿中间去了……

ky:不是吧?光线少点就好了啊,拉直多傻。

fei:太喧宾夺主了,你自己说这图的重点在哪里

ky:剑啊。

fei:等一下!不是"人"吗?我看线稿的时候连光剑都没有啊!

ky:你要这么说的话……拉直的话是要怎样拉?单纯就是弄成个直的?直了就偏到一边了。

fei:靠,偏就偏啊,另一边我正好放字!

ky:好好……那好吧。光点什么的还要么?

fei:丢掉吧。

ky:marking 我就做了两个。

fei:两个就很脱力了!

ky:不影响嘛……

fei:别挣扎了!

注:本期特别推荐漫画作者 blog 两名
崖小暖:http://demidov.blog.sohu.com
橘:http://papasaya.blog.sohu.com
非常有趣,真的非常有趣……



大家来找碴——看看这两张图有多少不同?



转眼之间，居然就已经4年了……人生能有几个4年呀……今年又是世界杯呀……这金酸莓奖居然也一周年了呀！……有没有搞错，这个栏目居然真的坚持了1年！

值此一周年之际所谓“金酸莓奖”，乃是七百多名美国电影界人士和十五个国家的新闻界、影评界人士评出的当年最烂电影奖项，而且刻意放在每年的奥斯卡颁奖典礼之前举行，俨然是与奥斯卡的明星们对着干，到2006年已经是第26届——至今为止，只有一个获奖演员到现场领过奖(这是当然的……)。在去年的颁奖中，《鸳鸯绑匪》(《Gigli》)“星光灿烂”，包揽最烂影片、最烂男女主角、最烂导演、最烂编剧等多项大奖。



而今年的奖项比较分散，但《肮脏的爱》(Dirty Love)依然夺得了最烂影片、最烂编剧、最烂女主角和最烂导演四个奖项，影片叙述的是“一个现代女孩在旅途中寻找真爱”的故事，真想知道为什么会这么“广受好评”。顺便列一下大家比较熟悉的几个本次获奖者——海登·克里斯滕森(Hayden Christensen)，他以《星球大战前传3》里神经质的“黑勋爵”阿纳金形象获得最烂男配角；妮可·基德曼(Nicole Kidman)则和威尔·法瑞尔(Will Ferrell)获得最烂银幕搭档；《世界大战》的男主角汤姆·克鲁斯则“荣获”2006年“最令人厌烦的小报对象奖”得主……

失败奖

樱大战5　(05年8月号)

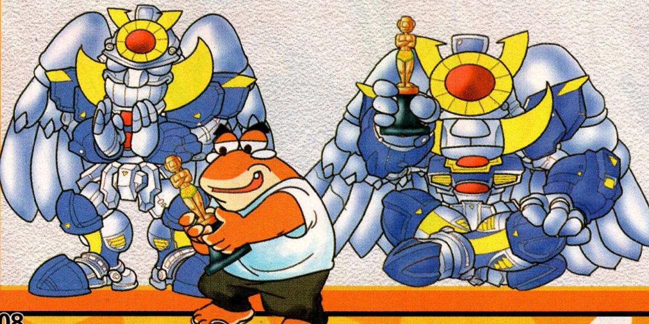
这是包含了编辑部一堆老人对过去的回忆，还有某人最强烈执念的作品，所以樱大战5也赫然占据了52页的庞大页数，列出了游戏里所有的选项和选项效果，仅就樱战这个游戏来说大概算是仁至义尽了，相信所有玩家都能根据它做出自己最想要的选择。

但是我们忽略了几件事……

第一，樱大战已经不是现在玩家眼中的大作，它的上一作发售日要追溯到2002年的3月，加上这一次几乎没有原作人物出场，不管是对老玩家还是新玩家来说吸引力都已经大减了！

第二，玩家不需要每一个选项，他们只要知道追哪个姑娘怎么走就行了！

第三，最重要的是……这次的女性角色太丑了！除了拉切特都是渣！！！

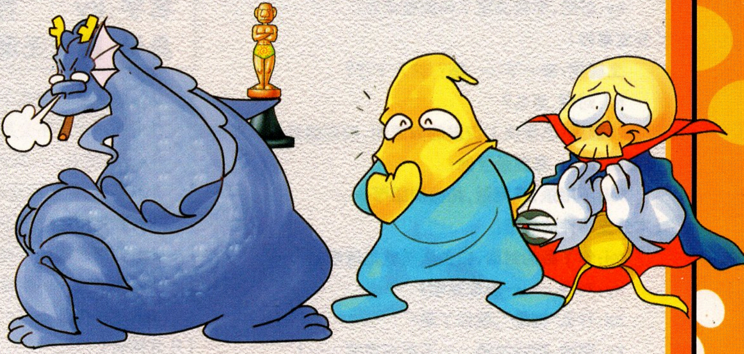


以一敌众奖

浪漫沙加　(05年6月号)

由于是华丽的三周年纪念日，为了庆祝升上三年级，编辑们搞了一个不大不小的PARTY，揭了一些短，泄了一些密——由于是全员参入，所以大家对这个东西还是比较有信心的，读者们也很捧场，谁不图个乐呀！看攻略看得累时这么好好笑一下，不也挺好的嘛！……

但是这一切，就被某个国际臭名昭著的犯罪集团首领给搅了！(那时他还不叫犯罪集团首领)几乎是由牛蛙一个人操刀的《浪漫沙加》不声不响的把票数顶了上来，最后居然顶到了和三周年纪念特辑同样的票数！



气势如虹奖

真三国无双4　(05年4月号)

这是游戏日第一次采用超大篇幅的攻略形式——谁叫这游戏的角色多呢？加上当期没有什么和它抢页数的东西，于是页数分配会议上众人策划半天后，由DRAGON发出了标志性的狞笑：“×的，这次就做他60页，便要把所有人吓一个跟头呀……”

结果，如所料一般，三国无双4以无可争议的巨大优势取得了第一个最受欢迎奖。但是由此产生了一个不好的后果，那就是大家遇到喜欢的游戏时，“这次做个50页也不错呀……”的想法就会油然而生……

风吹雨打屹立不倒奖

才语游言

fei(头上有绿色的聚光灯打下来)：今天，我能站在这里领取这个奖，要感谢祖国，感谢党，感谢领导，感谢读者给了我这个机会，我要感谢我的家人，我的同事，感谢我的制作公司，感谢我的经纪人，感谢CCTV，感谢CHANNEL[V]，感谢本次活动的主办方……

星辰：话说回来，你为什么能拿这个奖？

fei：因为在历次评选里，才语游言的平均得分是最高的嘛，这不显而易见吗？

牛蛙：但我没记错的话，这几个月来，平均分不是一直在下降吗，现在已经降到4点几了……

fei：你废话！满分才5分，就算1000封里999个5分，只要一个4分，平均分也就“4点几”了吧？

DRAGON：但是“4.15”这个平均分怎看也不是一个4分能拖下来的吧？

土星男：而且所谓“平均分”这个东西，也只有才语游言这种每期都有的栏目才能评选嘛，你这属于内部消化！是黑幕！

fei：我哪里黑幕了？

土星男：另外一个固定栏目好像叫“尽在掌握”吧？

fei：我还有事先走了……

DRAGON：把他拖回来！





⬆ 父子

这两人的感情一定很好……



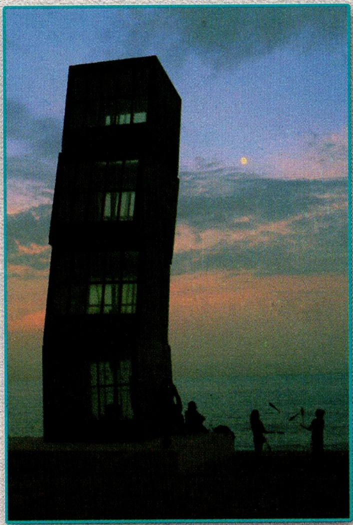
⬆ 礼物

好大的礼品盒子缎带……谁送我一个吧！



➡ 穿越

这个广告，是不是做得很棒啊？



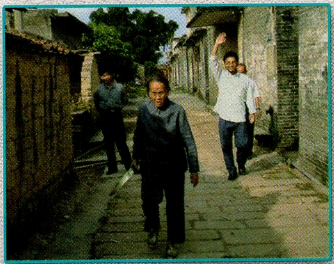
⬆ 危楼

这帮人为什么还能若无其事的在旁边玩和住宿呢？



⬆ 合影

哎，那两口子，这只是镜子，不是取景框哦！



⬆ 危险？

……令编辑部无法搞清状况的一幕。



⬆ 后脑勺

把脑袋后面的头发剃成这样，只有俩字形容——闹的！



⬆ 风扇

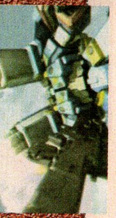
我第一次知道直升机螺旋桨的风力这么夸张……



调研员：多拉○梦，fei

世界地狱调研日记

说明：本文纯属娱乐，请大家以相应的娱乐精神阅读。



通过我，进入痛苦之城，
通过我，进入永世凄苦之深坑，
通过我，进入万劫不复之人群。
正义促动我那崇高的造物主，
神灵的威力、最高的智慧和无上的慈爱把我造成。
在我之前没有别的造物，只有万古不朽，
而我也同样是万古不朽，与世长存。
抛弃一切希望吧，你们这些由此进入的人！

——阿利盖里·但丁《神曲·地狱篇》

大家都知道，这是在《神曲》中铭刻于地狱入口的文字，那么请大家做好心理准备，我们将要开始一趟重要的地狱之旅咯！……你问我哪里重要？俗话说作为新时代的小伙子，七八百万是要有的，还要单位里有职位、小区里有车位、社会上有地位、火葬场有铺位——嗯，这么算起来编辑部没一个算新时代的，不知道读者里有没有，有的话请速联系我们……

说回正题，活着的时候咱不能指望太多，那么GAMEOVER以后下地狱就是需要慎重思考的问题了-- 因为下地狱往往是“一辈子的事”-- 不过这“一辈子”是近乎无限的！即使要受罪，考虑到今后那没有盼头的煎熬，还是考查一下各个地狱的情况比较好。



现实中的“鬼城”丰都，即使白天也热闹得很。

所以咱们先关注一下各大宗教和各国神话，看看哪里的待遇比较温和点，这样要移民或者要改个信仰啥的还来得及……啥？你说为啥不能上天堂？别做梦了朋友，你已经在看我们的杂志了！

STAGE 1 日本

我们的调查从东边开始，先看看那个小岛国的情况。

日本人对于死亡的概念是非常诡异的，日本本土的宗教——神道教的一个重要特点，就是死了后所有事情都一笔勾销，不管这人生前多么作恶多端。所以很多有罪的武士都喜欢切腹自杀，而且把这件事搞得非常专业，什么无念腹、愤腹、追腹，什么一字切法二字切法乃至十字切法，什么切腹时要双膝合拢不能后仰，什么介错，等等……全然不管施行者当时到底什么感受，大概是因为死后不能追究，所以至少死的时候要让人看着惨烈一些？

和别的宗教不同，神道教认为人死后都去同一个地方，在《古事记》等日本古书中就记载世界由高天原（天界）、苇原中国（人间）、根之坚州国（黄泉）组成，除了本身是“现人神”的天皇外，所有人的灵魂都在死后去根国报到——“普通人死后都会成神”，就是神道教的观念，也是众多日本作品里“让这个灵魂升天成佛吧”语句的来历。

虽然黄泉比较黑暗污浊，但是并非佛教说的恐怖地狱（“说谎会下拔舌地狱”是佛教传入日本后和当地宗教混合的结果），而且高天原也不是特别令人向往，在他们看来死人是不用负责的，相反还应该像神灵那样受到供奉，所以当年义无反顾把自己肚子划开的武士那是前仆后继，军国主义害人呐。

顺便说一下日本的“神社”，虽然神社是供奉这些无穷无尽的死人的，但是日本神社供奉的不止是死人和通常意义上的神灵，因为日本人所谓的“神”和世界各国都不一样。按照《古事记》的说法，“从古典中所见的诸神为始，鸟兽草木山海等等，凡不平凡者均称为神。不仅单称优秀者、善良者、有功者，凡凶恶者、奇怪者、极可怕者亦都称为神”，敢情这神社里供奉的啥玩意都有嘛！

在这里还要提到的是那个臭名昭著的“靖国神社”，这个地方完全是偷换概念的一个东西，虽然说是平等供奉，但这个明治维新后才建起来的神社，主要供奉的就是历次侵略战争的死者——而且是战死者，逃兵和叛徒无权入内，这样分下来能进入靖国神社的，除了在他国土地上提着人头狞笑的家伙也剩不下什么人了——所以你说日本首相没事儿去参拜这鬼地方，亚洲国家能不怒吗？

嗯？有人说撇开神社不谈，那什么黄泉国也不错？就住这里了？靠，我们要去的是地狱，地狱！日本神道教这种自欺欺人不承认有地狱的观念里没有我们呆的地方！要说咱再混蛋也不能罪行大到和那几个甲级战犯相提并论吧，死后平级待遇？你愿意我还不愿意呢！怎么也得看他们几个在下几层受苦心理才能平衡点吧！好了，继续走继续走！留在这里小心我举报你偷渡！

STAGE 2 中国

沿路向东——得，咱回来了。妈，我要吃回锅肉！我恨日本料理……

其实中国的宗教体系也很怪异，在秦汉之前，虽然有盘古开天、女娲造人、大禹治水等等传说，但并没有形成一个完整的宗教体系，加上战国时期百家争鸣，局面是相当混乱的。到了汉朝，道教兴起，总算给中国的地狱划了

一块地皮——东岳泰山，秦始皇曾“行礼祠名山大川及八神”，这泰山神就是受祭的山神之首。

不过在道教里一开始并未有地狱的说法，泰山只是人死后所归之处，另一个名字叫“阴曹地府”，泰山神在这里改了头衔叫泰山府君，和平得很。可惜魏晋时佛教起来了，要夺地盘，为此众多佛经的汉译本都有意无意把“泰山”和“地狱”翻译在一起，原本司阴间的泰山府君被踢到一边，改成佛经里的阎罗王来管辖，阴间也变成了地狱。

再往后，道教又兴起来了，把泰山府君升格为“东岳大帝”，于是阎罗王只好也妥协一下，与泰山王并列，又加了一些大佬，变成“十殿阎王”（秦广王、楚江王、宋帝王、五官王、阎罗王、卞城王、泰山王、平等王、都市王、转轮王），机构非常臃肿，但“阴间＝地狱”的形象，却是很难扳回来了。

佛道两教混战的结果，是给不明真相的老百姓指出了两条路，一是学道教，总有一天长生不老，那就不用去地府了；二是学佛教，总有一天功德圆满，直接去西方极乐，也可以跳过地狱这道坎。选前面那个有一定危险性，入山访仙或金鼎炼丹都可能导致“飞升不成身先死”，后面那个则是不怎么可靠，人一咽气，天晓得灵魂是去了西天还是东岳？反正也无法证实。

在这种情况下大家又迷茫了，算来算去最稳妥的做法应该是按照民间传说折衷一下，多做善事，等死后快点喝完孟婆汤去投个好人家……但道家原本是没有轮回说法的，所以其实我们还是在往佛经走，问题是佛教的轮回也得是你在地狱赎罪完后，而且不修行的话就算投入天道也会很快堕落下来，这就很令人绝望了……总之，我们还是去这个中西合璧的地狱看看吧！

依然先要做一个说明，那就是十殿阎王并非全都管理具体的地狱处罚，例如第一殿的秦广王，他就是主司裁决，决定众鬼魂的去向；而第十殿的转轮王则主管轮回转世。但其余几个执行机构就比较夸张了，什么叫唤大地狱、阿鼻大地狱等等，且大多设附属的十六小地狱，例如沸汤浇手小地狱、掌畔流液小地狱、断筋剔骨小地狱、衔火闭喉小地狱、蒸头刮脑小地狱等等，名字精确，言简意赅，听上去就让人觉得肌肉刺痛。

按照道教说法，罪轻者便在泰山的十八地狱受刑，重罪者则押往丰都鬼城，但最可怕的则是受刑时间，地狱一日，相当于阳间三千七百五十年，而罪行最轻的地狱也要服刑一万年才能出来——折合人间130亿年！老天爷，太阳系形成还没有130亿年呢！且罪行越重，服刑越久，每升级一层，苦难增加20倍，时间增加一倍……呃，实在不想去计算十八层地狱出来的时候宇宙毁灭了几次。

虽然混合了很多外来的概念，但毕竟是被我国民间广泛认可的一个地狱分类，所以在这里还是给大家详细介绍一下这十八层地狱，需要注意的是有时一个人犯罪行太多的话，会在几个地狱轮流服刑……唔，一边介绍一边给自己对号入座，真是胆战心惊哪！我要移民去火星！

第一层为拔舌地狱，凡活着时挑拨离间、诽谤害人、油嘴滑舌……等犯口舌之罪者，死后皆入此处，要被铁钳夹住舌头，生生拔下……惨了，我一向被说油嘴滑舌……

第二层是剪刀地狱，给寡妇说媒的会来这里被剪断十指……婚姻介绍所的朋友们恭喜你们，死后有去处了。

第三层叫铁树地狱，挑唆亲人不和的会被发配此处，被生挂在满是利刃的铁树上，形象大概类似于肉联厂的冻猪肉。记得曹丕就对自己兄弟很不爽……谁挑唆的呢？

第四层孽镜地狱，这里并不是执行刑罚之处，而是把生前曾经有走后门、隐瞒实情的人带来，在孽镜台上照镜子显出生前罪恶，然后分发往各狱服刑。孽镜台上有七个大字——“孽镜台前无好人”，大家不要想蒙混过关哦！不过总觉得这一道关应该放在第一层。

第五层蒸笼地狱，也就是把人丢进蒸笼里蒸，可以享受这种桑拿浴的人都生前喜欢传播他人是非，看来鬼神对谣言也是非常痛恨。

第六层为铜柱地狱，所谓铜柱地狱，其实就是《封神榜》里的炮烙之刑，把人剥光了绑在一根铜柱上，并对铜柱加热到通红为止，犯纵火罪的都会被打来这里做成人肉烧烤。

第七层是著名的刀山地狱，亵渎神灵者和杀死牲口者都会被迫爬上刀山，刀刃锋利，血流不止，剧痛难忍……看来屠宰场不是好工作——啊呀，满天神佛，我平时也就说点玩笑话，绝对没有亵渎的意思呀呀……

第八层为冰山地狱，谋害亲夫、通奸的女子便要在这里赤身受冻……我第一个想起的是潘金莲。另外不忠不孝、不仁不义和赌博成性者也会来这里报到——阎王老爷，爱赌博的家伙是不是发配去剪刀地狱比较合适呢？

第九层也很出名，唤作油锅地狱，犯淫邪、劫盗、诬告、谋占他人财产妻室、欺善凌弱和拐骗妇女儿童就在这里被炸成油饼……你们看什么看，我可是一条都没有犯！

第十层牛坑地狱，在活着时虐杀动物者会投入此地，被野牛冲撞踩踏……好像这层地狱很轻松啊？先把前段时间网络上骂声一片的那个虐猫女人拖来踩踩吧！

第十一层石压地狱，顾名思义，把人丢在一个大坑里，然后天降巨石，压成肉泥，须臾复原，再来一次……有资格来这里的是在人间犯下抛弃、杀死婴儿罪行的家伙。

第十二层舂臼地狱……这是个很夸张的地方，浪费粮食者在这里被当做大米在臼内舂杀倒也罢了，吃饭时说话也会被打进这里？很好，我放心了，除了哑巴，大概所有人死后都会来这里集合吧？

此狱颇为稀奇，就是人在世时，如果你浪费粮食，糟踏五谷，比如说吃剩的酒席随意倒掉，或是不喜欢吃的东西吃两口就扔掉。死后将打入舂臼地狱，放入臼内舂杀。稀奇的是如果你吃饭的时候说话，特别是脏话，秽语，骂街，死后同样打入舂臼地狱受罪。所以提醒大家，吃饭的时候最好不要说话，特别是骂街。

第十三层血池地狱大家也很熟悉，不尊敬他人，不孝敬父母，搞歪门邪道之人，死后将在像岩浆一样的这里受罪……咦？《圣斗士星矢》不是说只有使用暴力者才会来这里吗？

第十四层枉死地狱，这里处罚的是自杀者，虽然不会对你火烧冰冻，但是直接踹入大牢，永世不得为人——谁叫你不珍惜做人的机会？

第十五层磔刑地狱，磔者，慢慢一寸寸磨成粉也。盗墓者入此处……唔？劳拉姐姐惨了……

第十六层火山地狱，广泛收留损公利私、收受贿赂、小偷小摸、放火劫舍的人，都会来这里，还有犯戒的和尚道士也会被赶到火山里烧，充分证明佛教和道教还是有很多相似之处的。

第十七层石磨地狱……好像古人的想像力有点贫乏了，这一层处罚的往往都是之前地狱处罚过的，比如浪费粮食，小偷劫匪，贪官污吏、欺压百姓等都会在这里被磨成肉酱。

第十八层也是最后一层，名叫刀锯地狱，偷工减料，欺上瞒下，拐诱妇女儿童，买卖不公之人死后就要在这里被迫表演大锯活人，不过不是从腰间锯，而是对半劈……

虽然十八层地狱来势汹汹，但是“十殿阎王”说的一个附加说明露了馅：每个地狱都有详细的大小设定，例如“大叫唤大地狱”的纵深是“五百由旬”——“由旬”是典型的古印度长度单位，在佛经里广泛运用，折合约现在的 20 公里。再查查佛经里说的十八层地狱，连名字都和道教的十八地狱差不多，只是论数量比道教的少了两个。这么说起来，佛教的地狱貌似还温和点？

总之，中国的神话就是这么个混合体，最典型的例子就是《西游记》，漫天神佛一个不少，观音菩萨和太上老君一起商量怎么对付那只猴子，东边的天蓬元帅可以跑到西边去做净坛使者，天堂你一半我一半分得着实是好开心，毫无不和谐的感觉，如果圣经当时已经在中国流行，搞不好孙悟空还要去讨伐撒旦的——要不怎么说咱们擅长消化外来文化呢？



好了，本土地狱就看到这里，大家意犹未尽的可以去重庆丰都县，著名的丰都鬼城就在那里。想留下看地球毁灭的我也不反对，记得至少要呆满 130 亿年哦！

要避免掉下去也方便，清朝纪昀（就是纪晓岚）的《阅微草堂笔记》就说，“心如枯井，波澜不生，富贵亦不睹，饥寒亦不知，利害亦不计者，斯为上矣。如是者千百不得一，得一则鬼神为起敬”，不晓得几人能做到？反正我看到有钱人挽着美女开着跑车从面前飚过时是很切齿的……



STAGE 3 印度

大家注意，正宗的十八层地狱来了！佛经记载，地狱又名泥犁，乃六道轮回之一，凡人皆不可免……好绝望！

不过即使在佛经里，地狱的记载也不同，根据《十八泥犁经》所说，地狱共十八层，分八大火地狱和十大寒地狱，火地狱在上，寒地狱在下，大致就是刀枪加身，烈焰焚烧，天寒地冻。

最下层地狱的名为“沈莫”，其苦痛相当于……从第一层地狱以每层 20 倍累计下来，也就是第一层地狱的 6553600000000000000000 倍（不用数了，16 个 0），而受刑时间也长得可怕，“芥种六万五千五百三十六斛，百岁去一实”——什么意思呢？“芥种”指芥子的果实，非常小（佛家有“须弥藏于芥子”的说法），“斛”则是容量单位，3 升＝1 大升（大家可以参考大瓶装可乐），10 大升＝1 斗，10 斗＝1 斛——形象的说，就是快两千万瓶大号可乐里装满了直径 2mm 左右的小球，每一百年少一个小球，直到把所有小球都除去，刑期就满了！落到这层的人可以安心等待宇宙的第一亿次毁灭……

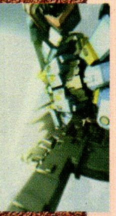
另一本佛经《俱舍论》里则声称，大地狱有八个，即活大地狱、黑绳大地狱、合会大地狱、叫唤大地狱、大叫唤大地狱、大热地狱、大热大地狱、阿鼻大地狱（这个又叫无间地狱），称作根本地狱。这本佛经相对来说温和一点，说无间地狱里的众生可以活一个中劫的寿命（折合约 168 万年），虽说地狱一日等于人间 60 年，但总比那个什么几千几万年的要有盼头得多……虽然没有说明在这里活到头

了又能怎样，但既然已经是无间地狱，地狱最下层，总不能到更可怕的地方去，所以我善良的猜测他们都去六道轮回了——不管轮回到哪一道，都比地狱要强嘛！

另外还有很著名的八寒地狱，佛教的地狱中心思想就是单纯的烈火＋寒冰，可能和印度的地理有关——印度北部在喜玛拉雅山脉，非常寒冷，而南部则是在热带，酷暑难当。

不过八寒地狱只是每大地狱附带的十六小地狱之一，地狱总数共计一百三十六个，这里就不把所有的名字列出来了，但是有必要提一下地狱的位置——佛经中明确的说地狱位于地下四万由旬处，折合 80 万公里——所以我们可以很有把握的说地狱不在地球上，甚至不在月亮上，月球离我们才 38 万公里呢……

由于大部分的地狱刑罚和中国地狱大同小异，我也不用在这里骗页数了，但是诸位记住，如果选择在这里落户的话，有两位大人物你必须认识，一个叫做阎罗王，也就是先赶走了泰山府君，后来变成十殿阎王之一的那位，虽然也是外来户（他原本是婆罗门教的神灵），但在佛教故事里可是正宗的鬼王，还有个叫阎美（Yami）的妹妹，兄妹两个各自掌管男鬼和女鬼。之所以说这位老兄要提，是因为堂堂地狱阎王在佛经里也要受苦，《阿含经》便说“有大狱卒，提阎罗王，卧热铁上，以铁钩擗口使开，洋铜灌之”，真是令人感动的与民同甘共苦。大家觉得自己很辛苦时不妨去参观阎王受刑，心理说不定会平衡很多呢！



如果说阎罗王那边还是精神安慰的话，还有一个你就必须去找到了，那便是地藏王菩萨，这是相当于地狱里救世主的角色，据说他曾发下大愿“地狱一日不空，誓不成佛”……所以直到现在还在地狱里游走，度化受苦的灵魂升天。虽说由于地球人口暴增，使得地藏王菩萨短期内没有成佛的可能，但地狱广大，要找到他也不容易，大家

STAGE 4 中东

离开恒河流域，我们继续向西进入另一位大神安拉真主的地盘，从这里开始直到阿拉伯半岛全都是伊斯兰教的范围。大家都知道最近这块地方不是很平静，巴格达和耶路撒冷两座名城再被战争折腾几年估计和地狱也差不多了……当然，这个不是我们讨论的话题。



疯狂借用《神曲》典故的《鬼泣》系列

由于处于欧亚交汇处，又在世界各大宗教中创立最晚，伊斯兰教不可避免地受到了欧洲基督教的影响。例如《古兰经》里也会提到加百列和米加勒，人类的始祖也叫做亚当（虽然发音有差异），甚至也有耶稣，不过伊斯兰教只承认他是先知之一，而不是圣子，因为真主是唯一的，阿拉伯语的“安拉”就是“神”的意思，而非神的名字。

从这点看来，伊斯兰教实在是非常单纯的宗教，它不仅只认唯一的神，而且只认《古兰经》为唯一的圣典（虽然也承认《圣经》是来自神喻，但《圣经》已经被篡改过，所以没有权威性，只有《古兰经》才是唯一正确的），甚至除阿拉伯文以外，任何文字的《古兰经》译本都只是对《古兰经》的解释，而不是《古兰经》本身。

好了，我们来看看伊斯兰教的地狱。伊斯兰教的圣典《古兰经》并没有对地狱做过于详细的分类，大概由于中东多沙漠，炎热气候带给阿拉伯人太深的感受，所以这里的地狱中心思想只有一个字——“火”！没有什么火地狱和寒地狱的区别，也没有什么刀山血池挫骨扬灰，地狱就是个大火炉，充斥着烈焰、沸水和滚烫的沥青，人在那里只能以脓汁为水，荆棘为食，被烈火日日夜夜的焚烧。

总的来看，比起东边的地狱体系，伊斯兰教地狱算是很轻松的一个了，不止因为没有大小鬼卒来把你锯成肉条或炸成油条，而且在死后到末日审判期间还有相当长的一个安眠期（按照伊斯兰教义说法，直到世界末日时死人才会复活接受审判，决定上天堂还是下地狱），下地狱者的指向也相当明确——就是不信真主安拉者！所以我们只要信教向善，便不必担心会堕入地狱，真是好容易达成的条件啊（相对于其他宗教来说）！

对于现实中的人来说，信仰伊斯兰教最难的一点恐怕倒是“有生之年必定要到圣地麦加朝拜一次”，大家知道这些年麦加那边不大安全的。

嗯？我本以为有不少人在打算学阿拉伯语了呢，你们在犹豫什么？哦，要再走走看看？好吧，我们继续向西去……什么，你说“反正信伊斯兰教后真主会宽恕之前所有的罪，所以不妨晚信几年，一次性把所有罪都免了”？你你你这人太奸猾了……

STAGE 5 欧洲＆北美

现在我们在满布十字架和教堂的欧洲。这里是上帝的领土，《圣经》里的故事大家想必已经听到太多了，关于地狱的传说更是数不胜数，什么光辉晨星路西法背叛上帝被打落地狱，什么撒旦率万亿恶魔立于万魔殿之上，什么审判之日等等，但我们还是先来看怎么占个好位置吧。

基督教对地狱的叙述并不是太多，无非是“永恒的地狱烈焰”云云，相信经过“两千万大可乐瓶”神经考验的读者们不会大惊小怪；而要下地狱也很简单，“信我者上天堂，不信我者下地狱”，只要对上帝不信不敬，就算领到地狱通行证了，曾经在网上看到有人提问“我不信上帝，但是做好事，也要下地狱？”有基督徒解惑曰：“人生来皆是有罪，本来就都该下地狱，上帝慈悲，他降下的耶稣钉上十字架，为我们都赎了罪，但如果你不信上帝，那么便拒绝了这个赎罪的恩典，自然就要下地狱，人的善行是否到了不下地狱的标准，是由神来决定的！”对错姑且不论，反正这个回答已经把“不信上帝还能上天堂”的路堵死了。

按照一般的说法，不信上帝的恶人死了，灵魂便会下地狱，并且在审判日接受拷问，最终永远在地狱里沉沦。但是在查阅资料的时候我发现了更有意思的说法，在这里和大家一起分享——不管你打不打算在这里留下来，多知道点东西总是好的。



电影《康斯坦丁》，又译《地狱神探》，主角行走于人间和地狱中的本事颇令人羡慕，但他的遭遇就一点也不羡慕。

首先，在《圣经》里耶稣有这样的话：“若是右手叫你跌倒，就砍下来丢掉，宁可失去百体中的一体，不叫全身下入地狱。”也就是说，进入地狱的并非灵魂，而是罪人自己的肉体？那么问题来了，不管什么人死后，尸体不都好好在棺材里躺着吗？答案还是在《圣经》里：“你们不要把这事看作希奇，时候要到，凡在坟墓里的，都要听见他的声音，就出来。行善的复活得生，作恶的复活定罪。”也就是说，进地狱的程序，乃是在末日审判之时才会开始，在这之前罪人们都还是在沉睡的……我，我怎么觉得这话在介绍《古兰经》时说过……

那么，法庭又会在什么时候开庭呢？答案是传说中的千禧年：“他们都复活了，与基督一同作王一千年。这是头一次的复活。其余的死人还没有复活，直等到一千年完了。”好人们会先复活，在天国一千年后，恶人们也会复活，并在撒旦鼓动下去攻打信徒们，夺取从天而降的新耶路撒冷圣城，这时“就有火从天降下，烧灭了他们。”“因耶和华有报仇之日，为锡安的争辩有报应之年。以东的河水要变为石油，尘埃要变为硫磺，地土成为烧着的石油。”换言之这从天而降的火焰，就是传说中的地狱火——也就是说，圣经里所称的地狱，其实就是末日审判时的地球！（背后有人走过：“我，我还是回火星去吧，地球太危险了……”）

那么，地球就此变成大火炉了？当然不是，不然新耶路撒冷岂不变成火焰山？“凡狂傲的和行恶的必如碎秸，在那日必被烧尽，根本枝条一无存留。但向你们敬畏我名的人必有公义的日头出现，其光线有医治之能。”所有的罪恶都烧尽之后，大地恢复到开天辟地时的样子，信奉上帝的子民们便可以在这天地重新开始生活，而恶人则被烧成灰烬后再也不会复活，永远死去。

按照这个理论，《圣经》里所谓的地狱服刑期其实并不长，更多的是为信徒提供一个被涤清的、幸福快乐的新世界。恶人们在末日审判前会一直沉睡，在短暂的兴奋后被烈火化为灰烬，不用等到多少亿年之后——怎样，各位同学，有没有兴趣选择这条路呢？进入容易，刑期也短，长痛不如短痛哟！

FINAL STAGE 平行空间

在西方地狱系统中，有两个特殊的地狱不能不提，一个是来自英国诗人弥尔顿的《失乐园》，另一个就是来自意大利诗人但丁的《神曲》，这两个地狱都是以《圣经》为蓝本，创造出了属于自己的地狱。

《失乐园》主要描写被打落地狱的撒旦想要报复的故

事，对地狱的描写并不多，只说那里“象一个洪炉的烈火四射，但那火焰却不发光，只是灰蒙蒙的一片”，“无穷无尽的苦难紧紧跟着永燃的硫磺不断地添注，不灭的火焰，洪水般向他们滚滚逼来。”看上去凶恶程度连关押普通人灵魂的亚洲地狱也不如，居然想要用来囚禁撒旦，难怪堕天使们还有重新再战的余力了。

真正对后世产生巨大影响的，还是要数但丁的地狱。从地狱门到第八圈，无数的后世作品引用他描绘的地狱场景，而作为这趟地狱巡礼的最后一站，就让我们好好看看这个具象化的地狱吧！

首先要澄清的一点是，《神曲》最初的名字不是神曲，而是《喜剧》，以反映整个作品从地狱到天堂的转变，后人为了表示对这部作品的尊重加上了“神圣”的前缀，再后来，出版的时候就直接变成了《神圣的喜剧》——也就是我们今天看到的《神曲》。

《神曲》分成三部，由诗人维吉尔带领但丁参观从地狱到天堂的景象，地狱门是他们见到的第一个关隘，它上面镌刻的文字已经广为人知（不知道的翻到本文最开头！），虽然星矢他们对这种专制作风非常不满，但他们忘记了无罪的灵魂根本不会下地狱……

同样遭受误解的还有进门之后不久即可看到的，那位在阿格隆河上摆渡的可敬老人卡隆。这位大爷对所有灵魂都是呼呼喝喝，稍不如意便用船桨开打，但维吉尔说得好：“这里从来没有善良的灵魂经过，所以刚才他对你口出怨言。”事实上，包括后来遇到的种种魔鬼在内，发现但丁是活着的灵魂这件事后，都没有太难为他，最多不许他继续前行而已，真是一群老实人哪。

好了，接下来到地狱的第一圈——这是整个地狱里受痛苦最少的地方，居住的是在耶稣诞生以前生存的名人，他们住在华丽的城堡里，几乎没有痛苦而言，只是因为无法崇敬上帝而不能去天国而已。维吉尔本人也属于这里的居民，与他有同样待遇的还包括一大堆名头极响的人物，比如苏格拉底，比如荷马，比如柏拉图，比如欧几里得、托勒密、凯撒……据维吉尔说，后来耶稣来了一次（就是他被钉十字架那次），顺带接走了摩西、大卫等人。

再往下走，这里被冥界判官米诺斯把守（为什么希腊神话里的判官会出现在这里？……算了，下面还有好多希腊神话的东西，不要深究了……），由他来决定亡魂的去向。这一层地狱里主要关押犯有淫欲之罪的人，比如埃及艳后克里奥帕特拉、引发特洛伊战争的海伦——可是那场战斗中的英雄帕里斯和阿喀琉斯等人也在这里就让人郁闷了，原来为了爱情而死，也是要下地狱的么？

继续向下的地狱处罚犯有暴食之罪的人，这里永远下着冰冷的雨雪，大名鼎鼎的地狱三头犬就守卫在此，它撕裂并且吞吃灵魂，《神曲》里这样描述：“那凶残而怪异的猛兽，它有三个咽喉，朝着那些沉沦此地的人狗吠似地狂吼。它有血红的眼睛，油污而黝黑的胡须，肚皮很大，手上长着尖锐的指甲；它猛抓住那些鬼魂，剥他们的皮，把他们撕碎。雨雪也使鬼魂们如狗一般嚎叫不止。这些悲惨的受苦亡魂不断地转来转去，用这边的身躯遮蔽那边的身躯。”——典型的狂犬。

与三头犬哥哥相邻的是贪婪者的宿命地，他们脸上全是泥污，无法辨认，永远的绕着这里跑来跑去。挥霍无度和一毛不拔的人互相碰撞，用污秽的语言对骂，这个地方就像个混乱的菜市场——有趣的是，在但丁的描述里，这些贪婪的灵魂里有不少神职人员。另外，在第四圈的边缘沼泽里则是泡着整日里怒火中烧和自艾自怨的家伙。


艺术大师罗丹根据但丁《神曲》描述而创作的雕塑“地狱之门”，可见《神曲》的影响力。

继续前进，总算是有了点地狱的样子，那是被永远的高温炙烤的烈火之城（又是烈火……），冥府的首都迪斯。这里被一千多名魔鬼守卫，复仇三女神在城里塔楼上用恐怖的眼神巡视四周。城里放置的是不相信上帝的异教徒，他们永远生活在火一样的坟墓里。当但丁来此时被拒绝进入，但他的地狱之旅是天堂指定的，所以一个天使来替他打开了城门。

挨着迪斯的是沸腾的血河（血池地狱？），生前施加暴力的人全都要在这里泡澡，历代的暴君也都在这里集合，其中有亚力山大大帝和著名的匈奴王阿提拉。一些半人马族战士在这里巡逻，对于异常灵魂全部杀死——在这里还有一个有趣的生物：著名的米诺陶，也就是那个在克里特岛迷宫里每年吃7对童男童女的怪兽。渡过血河，是一片诡异的树林，这些树木全部由自杀者变成；来到树林外面——嗯，我们就快到地狱最恐怖的地方了。

首先是一片广阔的沙滩，地面炽热，天上不停的下着火雨，幽灵们永不停息的在沙滩上走动，躲避火雨，谁停下就要承受一百年的火焰烧身——这是欺诈者、鸡奸者和高利贷者的居所。在这里，但丁和维吉尔骑上革律翁（希腊神话里的巨人），前往地狱的最下层。

……在看了亚洲的地狱之后，总觉得欧洲的地狱“不够看”，即使这是地狱的最下层也一样，看来东西方的忍耐力果然有差异，比如我看号称“西方恐怖小说之王”史蒂芬·金的小说就一点感觉都没有……

具体到处罚上，诱骗妇女者永远承受鞭打，阿谀奉承者被浸泡在粪便中！买卖神职的家伙被埋在洞穴里，只有腿露在外面被烈火焚烧（包括但丁在生时的当任教皇）；装神弄鬼者被颠倒了身体前后，只能倒退而行；贪官污吏则是在滚烫的沥青里挣扎，还要承受魔鬼们的钢叉。伪善者永远穿着灌了铅的衣服，盗贼们被毒蛇紧紧捆绑，阴谋诡计者则全身都被包裹在火焰之中，挑拨离间者的头颅被劈成两半……

当然，我们要看的才不是这些“小打小闹”，在这地狱的最深处我们想见的“人”只有一个——“他过去是那样美，正如他今天是如此丑；他竟敢竖起眼眉，对抗他的造物主，人间的一切痛苦就理应从他身上产出。”

曾经最光辉的晨星路西法就倒立在这最深的寒冰之中。在诗人的描述中，他有红、白、黑三个头颅，六只翅膀，每个眼睛都在流泪，口中则咀嚼着三个罪大恶极的灵魂，那是谋杀凯撒的布鲁图和卡修斯，还有出卖耶稣的犹大。

要注意的是，“路西法”和“撒旦”到底是不是同一个，目前还是争论很大的，不过……管他呢，人家不是堕天使就是恶魔王，我们只是一个卑微的小小灵魂，攀不上啊。

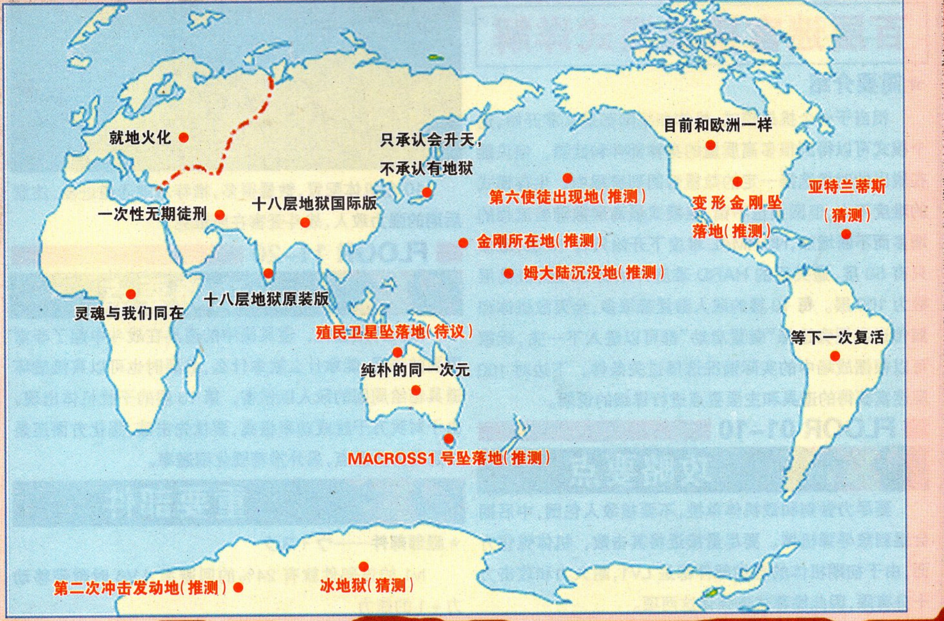
HIDE STAGE 隐藏关卡

当然，我们还可以有其他的选择，比如找一个没有地狱的信仰。这一点不是很难，“地狱”本来就是宗教为了扩张用来吓人的，那些影响力小的地域性信仰就很少存在“地狱”的概念。比如印加人和古埃及人就坚信死后的世界和活着没有区别，并且自己总有复活的一天；或者如吉普赛人，很直接的认为天堂和地狱都不存在，只有永不停息的时间之轮带着死者轮回转世，并以此作为塔罗牌的基础；澳大利亚土著的看法也颇令人无语，由于认为一切都是天赐，万物皆有灵，死亡在他们看来不过是转换成另一种存在形式罢了；更简单的还有一些非洲土著的信仰，他们认为，祖先的灵魂就在自己部落的附近呆着呢！

不过要跟随这些信仰还是有很现实的问题，印加人和古埃及人显然是找不到了，而吉普赛人、澳大利亚土著或非洲土著的生活恐怕会令大多数人在考虑死后情形之前就被现实所击倒……



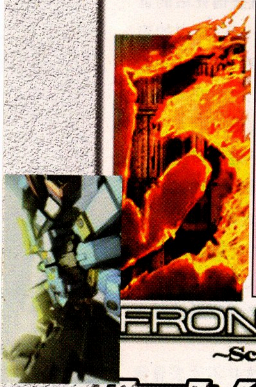
虽然说了那么多死后的事情，但是这并不代表着我们要在还能看见太阳的这几十年里破罐破摔，那么多的例子都在告诉我们，我们还没有到不可救药的地步，“朝闻道，夕死可矣”。所以恰好相反，我们应该在活着的时候对自己好点，对别人好点，对生活好点，不要把遗憾带走——毕竟，我们要死很久。





前言

为了保证游戏日游戏攻略的完美，牛蛙在游戏日编辑部血腥的页数争夺大战中终于获得了胜利，本期的极限研究将对近期调查表中比较受欢迎的游戏《前线任务5》和《魔界战记2》进行补完，希望对有需要的玩家有帮助。



FRONT MISSION
~Scars of the War~

前线任务

补完研究

百层迷宫挑战模式详解

★简要介绍

相当于一个挑战模式，机体和机师都是从零开始，这个模式可以得到很多高质量的身体部件和武器，但只能在脱出的时候选择一定的数量带回到流程中，生存模式的难度不小，但回报也不错，该模式最高层数随着流程的增多而不断增加，NORMAL 难度下开始只有 10 层，最多只有 50 层，通关后的 HARD 难度开始有 20 层，最高层数为 100 层。每 10 层的敌人数量都很多，全灭敌机体和到传送装置旁选择"装置启动"都可以进入下一关，玩家可以根据战场中的实际情况选择过关条件，下边对 100 层迷宫获得的道具和主要要点进行详细的说明。

FLOOR 01-10

攻略要点

要尽力做到和敌机体单挑，不要被敌人包围，中后期会遇到敌导弹机体，要尽量接近将其击败，机体强化方面，由于初期机体的各类部件都是 LV1，耐久力和攻击力十分有限，因此推荐优先强化这两项。

重要部件

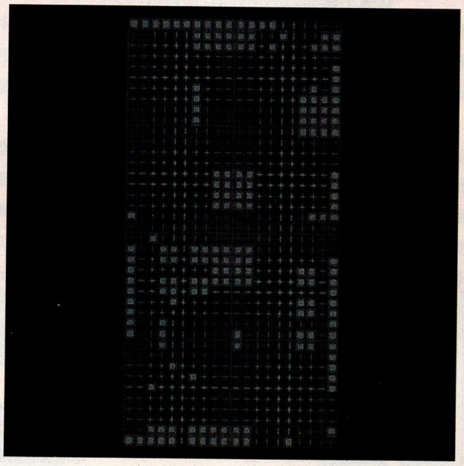
★部件腕部 ARM——U－レクソン

有很高的命中补正，但耐久力底下，注意 HP 的回复

★武器 SG——雾岛 55 式

初期入手的最强散弹枪，LV2 就拥有熟练度＋10%的效果，强力推荐

FLOOR10 攻略



10 台机体配置，数量很多，推荐从细通道进发，注意后期的强力敌人，战斗受害在所难免。

FLOOR 11-20

攻略要点

敌人开始强化，道具箱中的道具在战斗中起了非常重要的作用，能拿什么就拿什么，必要时也可以直接破坏道具箱给周围的敌人以伤害，第 13 层的干扰机体出现，由于对我方干扰成功率极高，要优先击破，强化方面还是以防御力为重点，另外推荐强化回避率。

重要部件

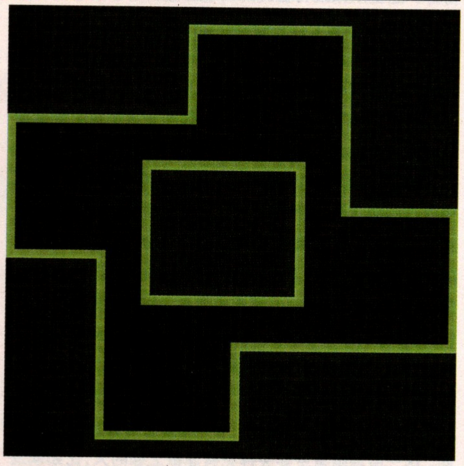
★腿部部件——ウィスク

lv1 的该部件就有 24% 的回避率，LV6 时附带移动力＋1 的能力

★腿部部件——フロスト

防御力高达 36 的腿部部件，改造可提高到 44，中盘都可以信赖的部件

FLOOR20 攻略



场景很小，开始不要贸然前进，先将周围的敌人清光，利用高度差干掉格斗机体，最后 VS 敌强力机体。

FLOOR 21-30

攻略要点

最开始要尽快收集到四个道具，道具容量上限＋1 的物品应尽早入手，最大能够得到 8 个。这对以后的战斗会有很大的帮助，大量 EMP 敌机体出现，好在使用 1 次 EMP，机体就需要 3 回合的恢复时间，抓紧时机干掉它们，从 21 楼开始敌机体防御力上升，出力富裕的情况下多装备件武器。

重要部件

★手腕部件——ムンゴス

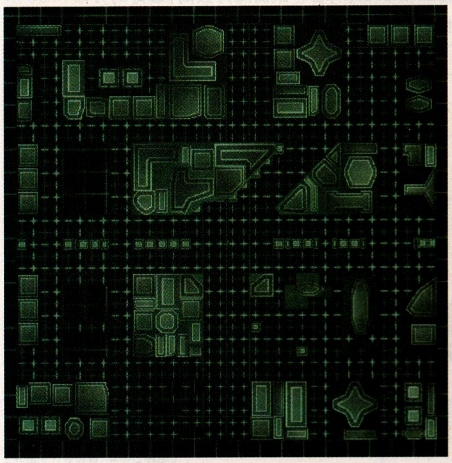
HP 和防御同时强化的腕部部件，重量很大，缺点是降低 32% 的命中率

★武器重机枪——レオスタンD

第 21 层即可入手的强力武器，最大命中率为 65%，AP 消耗 6，射程长达 7，拥有这样的装备初期将所向无敌

FRONT MISSION

FLOOR30 攻略



通路很多，敌机体的出力很高，依然采取各个击破的战术，如果有狙击型武器打起来更容易些。

FLOOR 31–40

攻略要点

长距离导弹机和 EMP 诱导机体大量出现，为了不成为敌导弹机的靶子，优先干掉诱导机。

重要部件

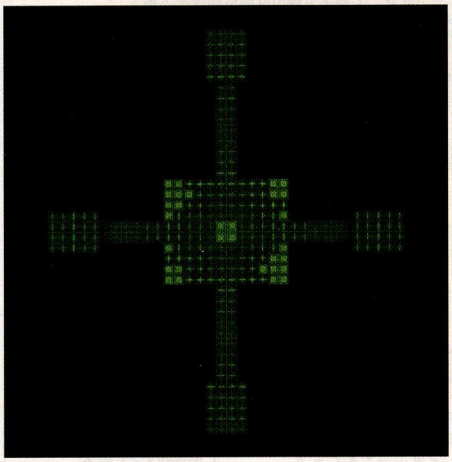
★背包部件——アイテムターボ，ターボアイテム

增加道具数

★背包部件——ヤンサ－EMP

对敌人进行状态干扰

FLOOR40 攻略



和流程中的海上战斗十分相似，敌人分布在四个方向，为此必须携带足够的回复道具

FLOOR 41–50

攻略要点

破坏道具箱的破坏力是不小的，要善于利用，从 42 层开始出现装备 BZ 的敌人，利用 BZ 武器两格内不能反击的特性击倒它们。

重要部件

★身体部件——フロスト

HP 很高的部件，缺点是出力小

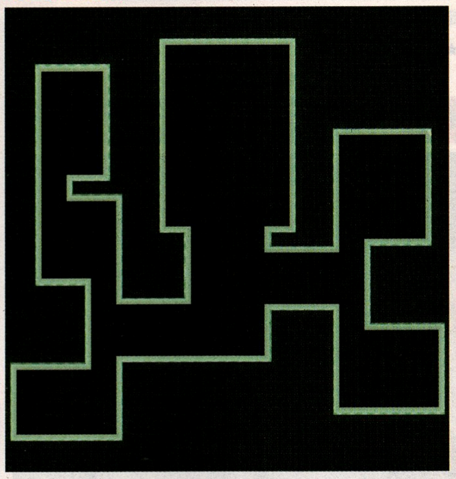
★武器 MG——アールアツン－

射程为 5 格的 MG，利用射程优势攻击敌人后不会遭到反击

★武器 RF——ウィニ－

DMG15 的狙击步枪，迷宫能获得的最早的 RF 武器

FLOOR50 攻略



空间很大，全部击破敌人后，在地图中央出现 BOSS 机体，机体占位十分重要，最好的办法是将其引到弹药箱处连续引爆。

BOSS	ガルヤイド		
HP4190	防御 20		
武器名称	射程	攻击力	命中率
GR	4–12	320×1	100%
CN	4–6	170×1	52%－59%
SG	1–3	18×13	68%－80%

50 层奖品

MG	グレイブ	PB	バトルタスク
SG	ステイト	RD	クルヤイダ－
FT	ファイアアント	SD	SP 06
RF	ファイア－バ－ド	MS	マジックボックス
GG	バ－チエル	RG	レイジ－ホ－ン
BZ	ブルギバ	RK	アルバトロス
KN	ソウルバスタ－		

FLOOR 51–60

攻略要点

由于敌人数量变多，推荐使用消耗 AP 数量少的 MG，SG 组合，从 51 层开始出现攻击力很高的格斗机。

重要部件

★导弹发射器 MS——トンキ－DX2

很实用的导弹发射装置，LV9 以后攻击范围可 +2

★PB——バトルタスク2

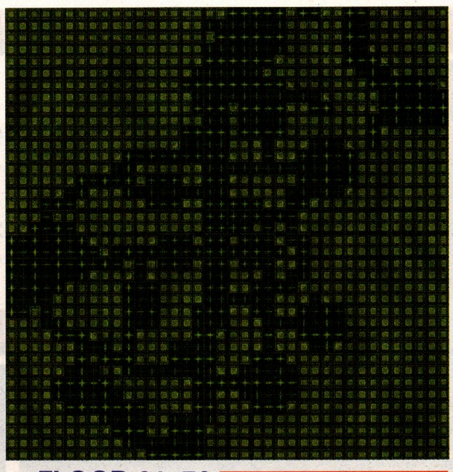
后期改造可以拥有攻击次数 +1 的附加能力

★腕部部件——フロストHW

防御 60 的腕部装备

FLOOR60 攻略

地图极其复杂，道路也狭窄，不过不用担心复数的敌军，狙击武器不太适合本关，推荐装备射击和格斗武器。



FLOOR 61–70

攻略要点

技能一定要装上ディフエンス，另外推荐装备回复量增加的能力，65 层后出现装备 RK 的远程机体，攻击力十分强劲。

重要部件

★腕部部件——ストライフ

63 层入手的高 HP 高防御力的身体部件，而且还有命中补正

★身体部件——ヴァジェ

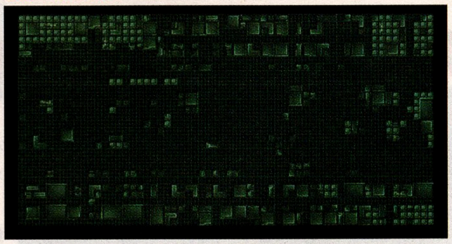
改造分支多，可以附加贯通，冲击，炎热等属性防御

★身体部件——グリレゼクスD

出力高，有回避率补正，但改造费用高



FLOOR70 攻略



和流程中地下工厂类似的地图，地图两旁有大量的机关，靠一边逐步推进。

FLOOR 71–80

攻略要点

技能推荐装备ジャマ－タイプ以来减少敌人的伤害，出现的ゼ－ス机体属性防御很多，针对不同情况展开相刻属性的攻击。

重要部件

★腕部部件——デスマッツ

74 层入手，改造成デスマッツDD 可以将防御力提高到 68，向另一方向改造，命中率为 16%，腕部命中第 2 高的部件

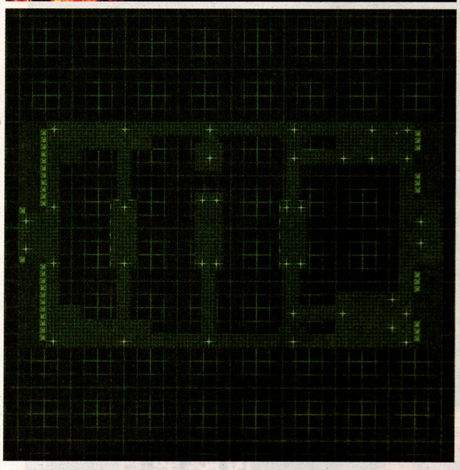
★武器 GG——ウ－ラン20

射程达到 9，但单发攻击力比较低，装备提高命中率的技能可以发挥很高的效果

★盾 SD——SN－SD

减少攻击伤害，但攻击次数减少，盾一般不推荐装备

FLOOR80 攻略



和地下工厂制压相似的地图，只要在推进过程多次回复即可。

FLOOR 81-90

攻略要点

还有最后的 20 层，身体各部件以回避优先，防御次之的选择顺序，这里敌人的部件能力也大幅度提高。

重要部件

★武器 SG——コベット

射程 4 的中距离武器，而且有必中弹数 4

★武器 BZ——バニッシュ3

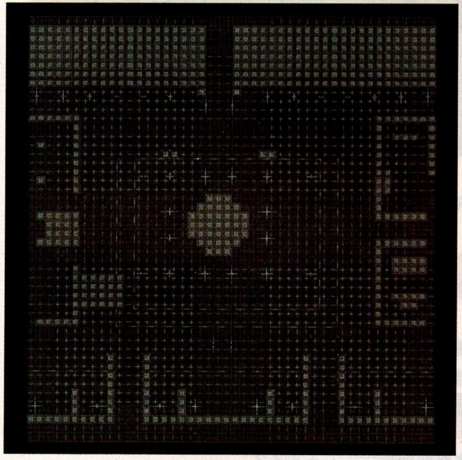
在命中率低的 BZ 武器中有着 62%的高命中率，BZ 类非常实用的武器

★武器 MS——マジックボックス

改造后单发攻击力达成 700，缺点是重量过高



FLOOR90 攻略



防卫设施死守类似的地图，敌人集中在地图中央，先清除周边的杂兵吧。

FLOOR 91-100

攻略要点

最后 10 层，装备最好的武器装备，道具箱中的回避率+++，防御力+++一定要收集，94 层后出现的导弹机体攻击力极高，要优先击倒。

重要部件

★腿部部件——ウフトローバー

78 层以后出现的部分，回避力，移动力，防御力都不错的部件

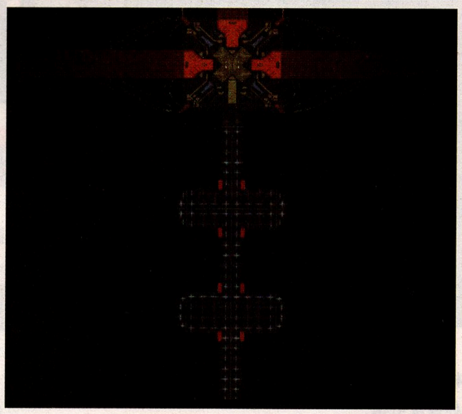
★身体部件——テラ-ウルフ

92，95，98 层入手的身体部件，各方面能力都极强一定要将该部件回收

★手腕部件——ダスラ-クロウ

96 层出现，最大特点是格斗打击伤害高

FLOOR100 攻略



主要目标是最终 BOSS，ブル-タルウルフ每回合会回复 300HP，各种武器威力极高，最好的办法和 50 层相同，将它引到道具箱处，用爆炸连携干掉它。

BOSS	ブル-タルウルフ		
HP6584	防御 40	炎热，冲击属性防御	
武器名称	射程	攻击力	命中率
RD	1-1	214×1	92%
MS	6-8	196×2	100%
SG	2-3	24×12	68%-74%
CN	4-10	321×1	68%-82%

100 层后奖品：得到グレン专用的ゼニス机体

特殊机师的加入方法(修订版)

四代男主角ダリル·トラウベル加入方法

事件发生时间	发生地点	事件发生条件
Mission2	フリ-ダム驻屯地·食堂	和ブレンダ·ヴィンソン准尉对话三次后，再和ダリル对话
Mission2	フリ-ダム驻屯地·食堂	和カルヴィン·マエタ准尉长对话后，再和ダリル对话
Mission2	フリ-ダム驻屯地·ブリ-フィングル-ム	和ランディ·オニ-ル二等军曹对话
Mission2	フリ-ダム驻屯地·食堂	和ブレンダ·ヴィンソン准尉对话选择それが强くなるのに必要なら
Mission3	ペセタ驻屯地·シミュレ-タ-	和ダリル对话两次选择だからどうしたんだ?
Mission5	空母エクリプス·シミュレ-タ-	和ダリル对话两次选择……俺は何もしていない

机师名称	军衔	加入时间	加入地点	加入方法
ジュリアス·ハンクロフト	中尉	Mission6	空母エクリプス／シミュレ-タ-	ワットタ-ナ-准尉在队伍的情况下加入
ロ-ラ·キンメル	少尉	Mission6	空母エクリプス／食堂	没有发生和リン·ウエンライト吵架的事件
リリ-·フォ-	中尉	Mission6	空母エクリプス／食堂	和他对话选择お前，头大丈夫か?
ヤシル·ベルナドット	少尉	Mission7	フォ-トモ-ナス基地／シミュレ-タ-	ジュリアス·ハンクロフト中尉加入为前提
デュ-ク·タカハシ	少尉	Mission7	フォ-トモ-ナス基地／シミュレ-タ-	ワット·タ-ナ-准尉，ジュリアス·ハンクロフト中尉，ヤシル·ベルナドット少尉在队伍的情况下加入
カ-ル·ギブソン	中尉	Mission7	フォ-トモ-ナス基地／食堂	胡子王牌小队编成的情况下加入
ジョニ-·ファ-ス	少佐	Mission8	アラスカ特殊放射线研究所／シミュレ-タ-	王牌小队编成的情况下加入

小队事件

FRONT MISSION ~Scars of the War~

满足一定条件的小队，到パイロット可以得到 RP，小队事件一共有 6 大种类，下边给出小队事件达成方法。

★男性小队　获得：0RP

初期就可以完成的小队组合，没有什么难度，毕竟前线任务还是男人的世界啊。

★女性小队　获得：2RP

同样没有什么难度，只要见女的就收就行，这也纯属于个人趣味了，不过女性小队的人员配备没有男性小队那么好组合，毕竟女性队员数量上要少很多。

个性小队　获得：2RP	
カ-ル·ギブソン	见特殊机师入手方法
ガイ·クロドフェルタ-	Mission19 加入
キャシアス·ハ-ト	Mission17 加入
ジエレミ-·スズキ	Mission08 加入
ジュリアス·ハンクロフト	见特殊机师入手方法
スタンレ-·マ-フィ-	Mission22 加入
ヤシル·ベルナドット	见特殊机师入手方法
ダモン·マンフィ-ルド	Mission01 自动加入
テッド·マイルズ	Mission17 加入
ノア·ミルバンク	Mission19 加入
ハ-ヴィ-·デュラント	Mission12，15 加入
ハロルド·ラオ	Mission19 加入
マイケル·ヤン	Mission23 加入
マシュ-·ゴ-インズ	Mission22，23 加入
ルイス·バルカス	Mission23 加入
レイモンド·ウエイ	Mission11，12 加入
リリ-·フォ-	见特殊机师入手方法
ロ-ラ·キンメル	见特殊机师入手方法

王牌机师小队　获得：2RP	
アンディ·エリクソン	Mission17
エグバ-ト·スミソン	Mission19
エリック·ヘンキンズ	Mission17
カ-ル·ギブソン	见特殊机师入手方法
ジエフ·ゾ-ン	Mission11，15 加入
ジュリアス·ハンクロフト	见特殊机师入手方法
ジョシュア·マッキ-	Mission22，23 加入
ジョニ-·ファ-ス	Mission23 加入
スタンレ-·マ-フィ-	Mission22 加入
ヤシル·ベルナドット	见特殊机师入手方法
デュ-ク·タカハシ	见特殊机师入手方法
トマス·フ-バ-	Mission15 加入
ニ-ル·ロイスタ-	Mission22 加入
ハロルド·ラオ	Mission19 加入
ル-シ-·ベネット	Mission22 加入
マイケル·ヤン	Mission23 加入
マシュ-·ゴ-インズ	Mission22，23 加入
ラルフ·モントゴメリ	Mission11，12，15 加入
ルイス·バルカス	Mission23 加入

ルーカス・ハンター	Mission19,23 加入
ロビン・ガウナ	Mission11,12 加入
ワット・ターナー	Mission11,15 加入
ジル・アンドリュース	Mission22 加入
シンディー・フランク	Mission17 加入
ナタリー・ヴァレス	Mission23 加入
ヘティー・スーザン	Mission12 加入
ジュリアス・ハンクロフト	见特殊机师入手方法
リネット・ウィンタース	Mission17 加入
リリー・フォー	见特殊机师入手方法
ルーシー・ベネット	Mission22 加入
レイラ・ロバーツ	Mission23 加入
ローラ・キンメル	见特殊机师入手方法
眼镜小队　获得:2RP	
ヴィンセント・コール	Mission19 加入
ゴードン・パウルス	Mission8,12,15 加入
テッド・マイルズ	Mission17 加入
ハロルド・ラオ	Mission19 加入
ボリス・ハンプトン	Mission19,23 加入
レイモンド・ウェイ	Mission11,12 加入

サラ・マクシミリアン	Mission15,23 加入
ヘティー・スーザン	Mission12 加入
胡子小队　获得:2RP	
オリバー・バスティル	Mission19 加入
カール・ギブソン	见特殊机师入手方法
ガイ・クロドフェルター	Mission19 加入
ゴードン・パウルス	Mission8,12,15 加入
ジェフ・ゾーン	Mission11,15 加入
ジュリアス・ハンクロフト	见特殊机师入手方法
ジョニー・ファース	Mission23 加入
ヤシル・ベルナドット	见特殊机师入手方法
ダモン・マンフィールド	Mission01 自动加入
ドウエイン・フィッシャー	Mission22 加入
トニー・ガーラント	Mission8,11 加入
トマス・フーバー	Mission15 加入
ハーヴィー・デュラント	Mission12,15 加入
ピーター・ブース	Mission22 加入
ラルフ・モントゴメリ	Mission11,12,15 加入
ルーカス・ハンター	Mission19,23 加入
ロバート・ダグラス	Mission08,11,12 加入

ワット・ターナー	Mission11,15 加入
浓颜小队　获得:2RP	
ゴードン・パウルス	Mission8,12,15 加入
ジェフ・ゾーン	Mission11,15 加入
ジュリアス・ハンクロフト	见特殊机师入手方法
ジョニー・ファース	Mission23 加入
ヤシル・ベルナドット	见特殊机师入手方法
テッド・マイルズ	Mission17 加入
デューク・タカハシ	见特殊机师入手方法
ドウエイン・フィッシャー	Mission22 加入
トニー・ガーラント	Mission8,11 加入
ノア・ミルバンク	Mission19 加入
ハーヴィー・デュラント	Mission12,15 加入
ハロルド・ラオ	Mission19 加入
ピーター・ブース	Mission22 加入
レイモンド・ウェイ	Mission11,12 加入
ルーカス・ハンター	Mission19,23 加入
ジル・アンドリュース	Mission22 加入
ヘティー・スーザン	Mission12 加入



魔界战记 2 全里关卡出现条件一览

编号	关卡名称	出现条件	里关卡进入时间
1-1	初心者ケ原	击倒ホルルト村中出现的メーベルMk2	达成条件后,可以任意选择
1-2	水镜の原	不受伤害完成关卡	达成条件后,可以任意选择
1-3	偏屈者の隐れ家	受到敌人攻击伤害值为 1 以上	达成条件后,强制进入里关卡
1-4	枯れ木ケ原	在本关击倒绿ドクロ(可以是己方同伴)	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
2-1	酒池肉林の间	2 回合内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
2-2	铁拳制裁の间	1 回合内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
2-3	绝体绝命の间	所有移动在 10 格以内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
2-4	完全无欠の间	作成 2 个人塔	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
3-1	蛊毒の沼地	经过 11 回合	达成条件后,强制进入里关卡
3-2	狂气の安全地带	通过破坏地形击倒敌人	达成条件后,强制进入里关卡
3-3	亡き骸の园	作成 5 个人塔	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
3-4	丽しの惨剧乡	不使用“投げる”完成 3-4	达成条件后,可以任意选择
4-1	血染めの溪谷	将有颜色的地形全部破坏	达成条件后,强制进入里关卡
4-2	生命の交换所	让敌人合体 4 次	达成条件后,可以任意选择
4-3	深红の泷つぼ	让敌人合体 7 次	达成条件后,强制进入里关卡
4-4	魔龙の大口	经过 30 回合	达成条件后,强制进入里关卡
5-1	饱食者のアギト	己方角色死亡 1 人	达成条件后,强制进入里关卡
5-2	永久なる暗黑	出击数 4 以内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
5-3	亡者の断末魔	作成 8 个人塔	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
5-4	暗の历史迹	只用人塔攻击完成关卡	达成条件后,可以任意选择
6-1	第 1 回战	做出 10 个人塔	达成条件后,强制进入里关卡
6-2	第 2 回战	出击数 6 以内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
6-3	第 3 回战	让敌人合体 6 次	达成条件后,可以任意选择
6-4	第 4 回战	“通常攻击”或“特殊”使用回数 1 回完成关卡	达成条件后,可以任意选择
7-1	第 5 回战	将有颜色的地形全部破坏	在表关卡 7-2 达成条件后,强制进入里关卡
7-2	准决胜战	不受伤害完成关卡	在表关卡 7-3 达成条件后,可以任意选择
7-3	决胜战	用人塔让敌人合体 1 次	在表关卡 7-4 达成条件后,可以任意选择
8-1	黄泉送り回廊	破坏 6 个以上有颜色的地形	在表关卡 8-2 达成条件后,强制进入里关卡
8-2	败者断罪场	将控制地面颜色的怪兽击倒并且完成关卡	在表关卡 8-3 达成条件后,强制进入里关卡
8-3	后悔の语り部	不使用“特殊”指令完成关卡	在表关卡 8-4 达成条件后,可以任意选择
8-4	胜者暗杀场	不受伤害完成关卡	在表关卡 8-5 达成条件后,可以任意选择
8-5	腐败する审判室	奖励槽数字达到 4 以上完成关卡	在表关卡 8-6 达成该条件后,可以任意选择
8-6	斗技场地下祭坛	用人塔让敌人合体 1 次	在表关卡 8-1 达成条件后,可以任意选择
9-1	堕ちた荣都	上到高度为 64M 以上的地形	达成条件后,强制进入里关卡
9-2	炼金术の墓场	所有移动在 12 格以内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
9-3	改ざんされし街	奖励槽数字达到 2 以上完成关卡	达成条件后,可以任意选择
9-4	牙をむく魔都	上到高度为 84M 以上的地形	达成条件后,强制进入里关卡
10-1	朽ち果てた大地	让敌人合体 4 次	达成条件后,可以任意选择
10-2	恶梦への诱い	将有颜色的地形全部破坏	达成条件后,强制进入里关卡
10-3	反逆する精灵	给敌人造成 500 以上伤害	达成条件后,强制进入里关卡
10-4	死者どもの息吹	奖励槽数字达到 3 以上	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
11-1	贤者の挑战状	不受伤害完成关卡	达成条件后,可以任意选择
11-2	知恵くらべ	不破坏有颜色的地形完成关卡	达成条件后,可以任意选择
11-3	谛めには死を	给敌人造成 1000 以上伤害	达成条件后,强制进入里关卡
11-4	冒渎者の野心	出击数 3 以内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
11-5	邪なる诱惑	不使用“特殊”指令完成关卡	达成条件后,可以任意选择
11-6	ゆがんだ知识涡	不受伤害完成关卡	达成条件后,可以任意选择
11-7	神の交信塔	只用人塔攻击完成关卡	达成条件后,可以任意选择
12-1	魔王の气配	让敌人合体 8 次	达成条件后,强制进入里关卡
12-2	魔水晶の迷宫	不破坏有颜色的地形完成关卡	达成条件后,可以任意选择
12-3	神秘の陷阱	作成 9 个人塔	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
12-4	踊る愚者たち	作成 3 个人塔	达成条件后,强制进入里关卡
12-5	死神のあぎと	出击数 1 以内完成关卡	达成条件后,可以任意选择
12-6	ゼノン城城门	给敌人造成 2000 以上伤害	达成条件后,强制进入里关卡
13-1	魔王神の狂宴	不受伤害完成关卡	达成条件后,可以任意选择
13-2	试练の刻	给敌人造成 2500 以上伤害	达成条件后,强制进入里关卡
13-3	魔王杀しの回廊	将有颜色的地形全部破坏	达成条件后,保持当前配置强制进入里关卡
13-4	最期の决意	给敌人造成 3000 以上伤害	达成条件后,强制进入里关卡

由于本期版面紧张,所以魔界战记 2 的研究内容暂时只能刊登这么多。请大家继续锁定下期极限研究栏目,届时将有最终武器获得方法,最速秒杀拉哈鲁练级指南等超级猛料送出!!





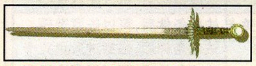
FINAL FANTASY XII

武器&人物&怪物名称来源

像FF这种出到了12代、拥有很长渊源的RPG游戏，经过长时间的洗礼，已经形成了一种文化。在系列中出现过的有名人物、怪兽等，在玩家心中拥有偶像明星一般的地位，游戏厂商自然也不会放弃这种优势，抓住玩家这种心理，在新推出的游戏中大量使用了前作及神话传说中出现过的名称，了解这些名称的来源，当然也是作为一个系列FANS的必修课程。下面就是笔者在游戏中找出的一些眼熟的名称，有的是现实中存在的，有的是前作出现过的，有的是神话传说中的，有的什么都不是，就好玩的，看个高兴，博大家一笑而已。

武器类 剑





★同人创作的デュランダル

デュランダル

圣骑士罗兰的配剑，罗兰是8世纪末统治法兰西的夏鲁鲁玛纽大帝手下的12圣骑士中最有名的一位。关于此剑的来源有两种说法，一是罗兰从天使手中获得，天使让罗兰将剑交给国王，国王感于罗兰的忠诚，将剑命名为デュランダル，并赐予罗兰，命他用这把剑永远守护在自己身边。二是此剑为精灵所铸，本为巨人尤特门达斯所有，罗兰从巨人手中夺得，然后献给国王，国王再赐予罗兰。后来罗兰在自己叔父卡瓦隆反叛时遭到伏击，最后队伍全灭，罗兰临死前吹响了号角，国王知道真相后处死了卡瓦隆，并将罗兰的配剑デュランダル赐予下一代最优秀的骑士并一直流传下去。





★FF8里的诸神黄昏号

ラグナロク

也就是诸神的黄昏，8里曾经有以这个名字命名的超酷红色飞空艇。史科尔和莉诺雅曾经在上面演绎了一场感人的太空爱情故事（众人呕吐中）。关于诸神的黄昏，这是来源于北欧神话中的众神和众恶魔及巨人族的最终大战。这场大战是在最开始便被注定了的，无法避免也无法逃避，大战中众神全部和邪恶力量同归于尽，在大战中世界树被烧毁，所有的9个世界都遭到毁灭。世界的终结也意味着新世界的开始，幸存者们一代一代地流传，开始重建世界的艰难旅程。





★FF6-8里的Ultima，都是超强力的隐藏BOSS级怪物

アルテマブレイド

アルテマ写成英文是Ultima，是从Ultimate这个词变化而来。意义为"终极的"、"极限的"，这个名字从2代开始就以魔法或者武器或者召唤兽的形式出现在FF系列当中。

当然不负以"终极"命名，威力都是强的要命。想当年8里为了抽取少得可怜的几个アルテマ魔法而满世界奔波的日子……





★Fate/Stay Night里Saber使用的エクスカリバー

エクスカリバー

圣剑エクスカリバー，即王者之剑，这把剑是亚瑟王至尊的王权的象征，佩带著这把具有精灵魔力的王者之剑，令众武士俯首称臣，也在众多的战役之中赢得胜利。很多人认为王者之剑就是石中剑，但在马洛礼集前人资料所著的《亚瑟王之死》中有不同的描写：亚瑟王在老国王死后，拔出了石中剑，继承王位。后来石中剑在征战中折断，亚瑟王在魔法师梅林的指引下，从湖中精灵手中获得了圣剑エクスカリバー。但亚瑟王没有遵循梅林的嘱咐，遗失了エクスカリバー的剑鞘，最终被叛变的武士蒙得拉德杀死，王者之剑也被投回到湖中。







★插在地上的传说之剑

トロの剑

玩过DQ系列的玩家一定知道超强的ロトの剑吧，FF12里把它恶搞了一把，变成了トロの剑。不过能力依然牛逼，攻击力130在剑里排第二。至于为什么DQ里的剑会流落到FF里来呢，唯一可以解释的原因就是ギルガメッシュ，这家伙喜欢到处收集宝剑，不过收集的全是假冒伪劣产品。在讨伐任务"ビッグブリッヂの死斗"里和他交手，胜利后插在地上、后来被他拣走的"传说之剑"便是トロの剑。

武器类 刀





★正宗刀刃的近照

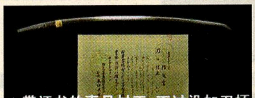
マサムネ（正宗）

即使在日本也已经非常稀少的名刀，最出名的制作者当数镰仓时期的冈崎五郎正宗，但他所制刀具流传后世的本就很少，冠以"正宗"之名的更是稀有。到了战国时代，正宗已经变成战国大名赐家臣国主地位的象征，如果主君赐家臣正宗刀，便代表将赐予他一国之主的地位，其中最出名的便是丰臣秀吉赐予石田三成的"名物观世正宗"，号称"日本第一名刀"。不过到了江户幕府时期，由于德川家康下令废弃村正，不少武士便偷偷把村正的刀铭改成"正宗"，所以现在想在民间找把真正的正宗刀，已经无异于大海捞针。FF系列里正宗也时有登场，其中最出名的持有者就是FF7最终BOSS萨菲罗斯，不过诡异的是FF7里还有一把叫"正宗"的手枪，更诡异的是这武器没有人能装备！



ムラマサ(村正)

流传在众多日本游戏中的名刀。在现实中这个名字则可以追朔到室町时期，是著名的伊势刀工的名字，他们打造的武器也就叫做“村正”，现存最古老的村正刀已经有超过500年的历史。村正系列向来以锋利出名，但是正因为好用，使用的人太多，战国大名德川家康算是最大受害者，他的祖父、父亲和长子都死于村正之下，令他对这个名字产生了极大的反感。德川家统一日本后，家康下令废弃所有的村正武器，而“村正是诅咒德川家的武器”这个说法也就偷偷流传开来，以至于大坂之阵和幕末时期的众多反德川人士都在自己武器上刻“村正”字样，至于有没有效，管它呢……



★带证书的真品村正，不过没加刀柄

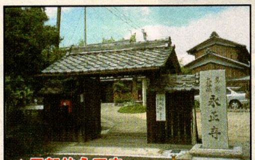
武器类 忍刀



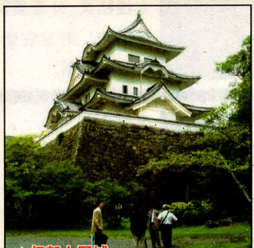


甲贺忍刀、伊贺忍刀

甲贺和伊贺指的是日本忍者著名的两大流派，至于他们所使用的武器嘛，并没有特别叫做甲贺忍刀或伊贺忍刀，这里就权且理解为甲贺忍者和伊贺忍者所使用的刀吧……唔，忍者刀嘛，属于比较阴狠毒辣的……甲贺位于日本今滋贺县南部，伊贺位于三重县西北部，这里也是日本战国时代争端最多之地。现在有些动漫作品将两大忍者流派之间的关系描写得不共戴天，但事实上忍者做为佣兵集团，本身并不会有什么冲突，甚至有时候还会联合行动，例如本能寺之变后，德川家康就是在甲贺和伊贺忍者的共同护送下回到三河的。



★甲贺的永正寺



★伊贺上野城

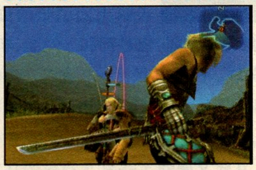


おろち(大蛇)

在日本神话里最出名的蛇要数八岐大蛇了，传说它巨大无比，所过之时响声雷动。而且有个特殊的爱好，就是每年都要吃掉一个女孩(能用肯德基和它换么)。附近的村庄大受其害，眼看只剩最后一个女孩了，一家三口只能抱头痛哭。这时须佐之男赶到，他一眼就爱上了这个即将被吃掉的女孩奇稻田姬，并决心消灭八歧大蛇，于是在八歧大蛇来到的时候准备了八大桶酒放在围墙的开口上。大蛇将头伸入桶内饮酒，不一会就醉倒了。于是须佐之男拔出神剑“十握”将大蛇的八个头都切下，将身子斩成几段，并从尾巴里取出了一把草稚剑。顺便一提草稚剑和八咫镜、八坂琼玉这三大神器是日本天皇历代相传的宝物，是日本皇权的象征。

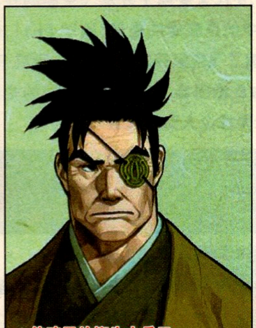


★女神转生里出现的八歧大蛇



柳生の漆黒

柳生家族是日本的剑术世家，其剑法柳生新阴流到现在依然在流传。柳生家族中最出名的当然是柳生十兵卫，柳生宗严、柳生宗矩、柳生十兵卫是从战国到江户时代的三代剑豪，人称“柳生三天狗”，其中柳生宗严曾先后仕官于三好长庆及织田信长，后来托病辞官潜心研究剑术。在柳生新阴流中体现了“无刀取”的精神，即“不杀人，以不被杀为胜。”不过游戏里以柳生命名的为什么是忍刀……真让人百思不得其解。



★侍魂里的柳生十兵卫

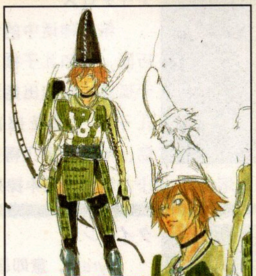
武器类 弓



与一の弓

“与一之弓”，自然就是一个叫“与一”的人所使用的弓。

而日本历史上最著名的“与一”，就是源义经的手下大将那须与一，这位老兄正是以“百步穿杨的神箭手”著称的。他最有名的事迹叫做“扇之的”，也就是在源平合战的屋岛会战时，源义经率少数兵力突袭平家，平家军在最初的混乱后发现敌军不多，于是陷入胶着战况。此时平家派出一名美少女坐在包装华丽的大船上，向源氏军队挥舞扇子以示本方的临危不乱，可惜源义经根本不理会这个可笑的“风雅举动”，命那须与一将扇子射落，而与一也很争气的一箭命中。由于距离很远，船上又颠簸不定，所以这一箭的难度可想而知，那须与一的名字也随之名扬日本。



★义经纪里的那须与一、小畑健的人设哦





ペルセウスの弓

柏修斯，希腊神话里宙斯的儿子之一。他为了换得自己母亲的自由，在雅典娜的指引下杀死了美杜莎。



アルテミスの弓

希腊神话的月之女神，宙斯的女儿，阿波罗的妹妹，雅典娜的姐姐。也是狩猎女神，因此受到古希腊人的尊敬，修建了阿尔忒弥斯神殿。



宿命のサジタリア

黄道十二星中的射手座(sagittarius)。希腊神话里射手座是半人半马的喀戎(Chiron)，他天生具有不死之身，是正义的化身，受人尊敬的贤者。可是却被自己的弟子赫拉克勒斯用毒箭误伤，痛苦不已。于是他向众神请愿，以自己的不死之身交换普罗米修斯的自由。最后宙斯答应释放普罗米修斯，而喀戎也得以安祥死去，之后宙斯将喀戎升到天上化为射手座。

武器类 铳



フォーマルハウト

这是一颗星星的名字，英文写作Fomal-haut，中文名叫“北落师门”。这颗恒星距地球22光年，是一颗比太阳年轻很多的恒星，在能观测到的星体中亮度排名17，在秋季的星空就它一个最亮。

防具类 盾



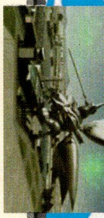
血塗られた盾

在6里曾经出现过的装备，装备后胜利256次即可消除副面效果变成超强的英雄的盾，不过在12里似乎没有这个设定。



源氏装备

源氏铠甲是源氏一家所传承的标志性防具，具有精神领袖的作用，只有源氏的领袖才有资格穿戴。不过为什么这套防具里会有一个盾就很蹊跷了。众所周知日本古代的武士都是使用双手武士刀的，从来没有听说过武士上战场会带一个盾。也难怪在游戏里这个盾的回避30、魔回5，也没有什么属性吸收，在后期完全没有使用价值。





装饰品

エルメスの靴


★法国百年艺术展上展出的 Hermes 马具

说起"エルメス"这个名字，恐怕不少人首先想起来的是前段时间超火的日剧《电车男》，伊东美关（日文汉字的"口关"念 xiao）所饰演的女主角在网上就被称为"エルメス"（Hermes，中文名为"爱玛仕"），原因是她送电车男的那套茶杯是エルメス牌的。不过 FF 系列里的"エルメスの靴"出现时间比电车男早得多，指的是爱玛仕马具店制作的靴子。"爱玛仕"的品牌于 1837 年在巴黎创立，经历 160 多年不衰，从最初的高级马具到现在的香水、皮具、箱包、服装、手表等，广受好评。

猫みみフード


★真人版猫耳发夹

猫耳发夹，嗯嗯……不愧是大萌之物，不过必须配合清纯可爱的小萝莉方可发挥最大效果，对怪叔叔有一击致命之效。（fei：只对你才有效吧？星辰：有天使发圈么？）

人物类

陆行鸟




★FF12 发售时的陆行鸟人偶

游戏里的名称为チョコボ或 Chocobo，从 2 代开始出现的可爱"小"鸟，逐渐成为 FF 系列的招牌性吉祥物，主要是供人乘坐的交通工具，而且有不遇敌的优势。各代中也不断出现陆行鸟相关的小游戏。比如 7 代里著名的金色陆行鸟培养，8 代里独立出来的小游戏陆行鸟世界，9 代的陆行鸟掘宝，10 代里的陆行鸟赛跑等等，FF12 中更是细致到了会看到"给陆行鸟乘坐者的福音！消除陆行鸟羽毛异味的除臭剂已经推出了！"这种广告的地步。随着 FF 系列人物造型逐渐偏向正常比例，陆行鸟的形象也从 Q 版的可爱形象逐渐变得高大威猛起来——不然要怎么让人坐呢？

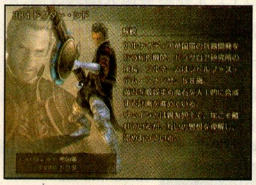



★官方发售的莫古玩偶

莫古

莫古的登场比陆行鸟稍晚，最早是在 3 里，不过现在人气大有超越陆行鸟之势。主要特征为小小的翅膀，头上有一个毛茸茸的大球，以往各代里都以小猪的形象出现，也因此被冠以"飞天猪"的外号。不过到 FF12 里这个种族变成了类似兔子的外表，只有翅膀和脑袋上的球还在。

シド



英文名为"CID"（香港警察？），在 FF 全系列都有出场的人物，连 FFT 里也能捞到一个南天骑士团团长的位子。虽然各代的シド形象都有不同，但是都和飞空艇、机械、科学这些词有密切关联。FF1-5 里面シド都是飞空艇的制造者，而且在 FF4 里还能加入队伍。FF6 时他改成研究魔石的帝国科学家，7 代时是向往宇宙的飞行员，8 代时是主角学校的校长，9 代又变回了开发飞空艇的リンドブルム大公，10 代中他是琉库的老爸，到了 FF11，他在网络游戏里同样扮演了飞空艇开发者的角色。而在 FF12 中，シド第一次做为反派出场，但他"要把人类的命运从神手里夺回"的执念同样令人肃然起敬。

怪物类

仙人掌




★长像比较奇怪的仙人掌

FF 里的特色怪物，具有超可爱的外型，搞笑的动作。最有名的攻击方式——针千本，无视防御直接扣 1000 点 HP。在 8 里还作为召唤兽出场，具有针万本的恐怖攻击。因为外型简单可爱，SE 曾经推出过官方的周边玩偶，至于其他各种以仙人掌外型为卖点的周边更是数不胜数。

ダイダロス



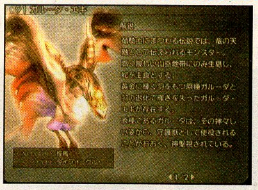
希腊神话中的能工巧匠，他和儿子被囚禁于孤岛，制造出翅膀让儿子伊卡鲁斯逃离该岛，可惜儿子飞得离太阳太近，粘合翅膀的蜡熔化了，伊卡鲁斯掉入海中摔死。

タイラント



Tyrant，意即暴君，虽然好像很拉风但看来只是随便取的名字……应该和生化危机里那堆同名试验品没有关系。

ダイブイーグル

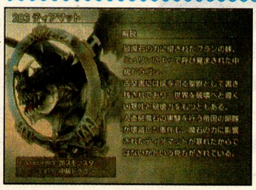


即伽楼罗，金翅鸟。在古印度神话中是大神毗湿奴的坐骑，众鸟之王。其形象为半人半鸟，生有鹰首、利爪和喙，身躯和四肢则与人无异。


★女神转生里的伽楼罗

佛教中的金翅神鸟，极其庞大，据说两翅展开就有 336 万里。据说一天吞噬一条龙王和五百条小龙（哪来这么多龙让它吃？），五百年自焚一次，然后又从火焰中复活，凤凰重生的传说即来源于此。

ティアマット



提阿玛特，巴比伦神话里的邪龙，宇宙还是混沌状态时便已经存在，同时也是混乱与大海女神（这是头母龙……）。巴比伦的诸神都从提阿玛特身上诞生，但是他们能力太强大，担心自己地位受到威胁的提阿玛特便发起战争，最后被主神马尔都克（Marduk）杀死，并撕成两半，变成了天与地。

ミドガルズオルム



尤姆冈德尔，北欧神话中盘绕整个世界的巨蛇。在诸神之黄昏中，它与雷神托尔发生了激战，并同归于尽。

アリオク



阿利奥修，基督教里主司复仇的堕天使，只帮助为了个人目的而复仇的人，有着"狞猛之狮子"的外号。

アプサラス



阿帕斯拉丝（Apsaras），印度神话里的女性精灵，外表美丽，擅长歌舞，时常在诸神面前表演舞蹈。

タラスク

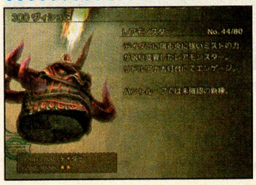


塔拉斯克（Tarasque），住在法国南部的怪物。长着狮子头的巨大乌龟，有六条腿，能喷吐毒气，排出的粪便遇到空气会燃烧。爱好是吃小孩和非礼少女，最后的下场是被基督教的圣女用圣水和十字架抓住，然后由愤怒的村民群殴到死。

アヌビス



阿奴比斯，埃及神话里担任死者审判的冥界之神，用羽毛称人家心脏的家伙，天平倾斜即认为有罪。虽然地位不高，但那个标志性的狗头却是大家都不会陌生的。



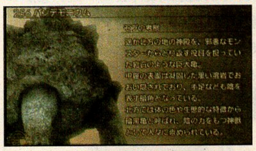
ヴィシュヌ

毗湿奴，印度教三大主神之一，世界的守护神，三大主神里最温和的一个，爱好是无数分身。



アーリマン

阿利曼(Ahriman)，源于伊朗拜火教的魔神，在这个教义的故事里阿利曼是所有魔鬼的统治者，专门与善神阿胡拉作对，并一直缠斗到现在。



パンデモニウム

pandaemonium，也就是著名的“万魔殿”，传说中地狱君主撒旦居住的宫殿。

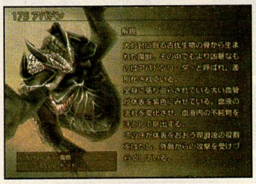


★动漫作品里描写的万魔殿



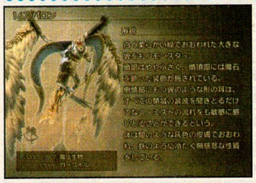
ディアボロス

迪亚波罗斯(Diabolos)，希腊语里指“魔鬼”之意，在圣经里时常做为对撒旦的代称。没记错的话著名的游戏“Diablo”之名即出于此，这个名字在FF系列也多次出现过，例如FF8的某召唤兽。



アバドン

阿巴顿(Abaddon)，有着“无底坑使者”、“疫病之王”等外号，居住在地狱最深处的堕天使，也是在《启示录》中提到过的地狱魔神。他会在审判日第五位天使吹响号角时出现，带给人类长达五个月的折磨。



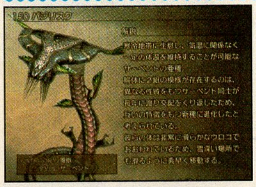
バロン

巴隆(Baron)，印尼巴厘岛的圣兽，看上去颇似狮子，当地人每年庆典上也会跳类似舞狮的舞蹈。



ヴィヴィアン

薇薇安(vivienne)，亚瑟王的圆桌骑士传说里的女巫，传说她被亚瑟王的妹妹派去和大法师梅林学习法术，梅林爱上了她，透露了自己法术的秘密，结果被永远的禁锢在橡树之中。



バジリスク

巴斯利斯克(basilisk)，原为利比亚附近的一种毒蜥，后来被希腊神话发展成来自著名的蛇发女妖美杜沙的鲜血，因此这种怪物也有可以令人石化的能力。罗马帝国覆灭后，巴斯利斯克的传说越来越离谱，最后变成了由蟾蜍孵化的、有公鸡和毒蛇特性的。



オルトロス

奥鲁特洛斯(Orthros)，希腊神话中的地狱三头犬，是赛伯鲁斯的兄弟，不过这三个头里只有两个是狗头。



ケルベロス

赛伯鲁斯(Cerberus)，希腊神话中著名的看守地狱的三头犬，被广泛运用于各个动漫游戏作品。



マンドラゴラ

即曼陀罗花，真实世界里的曼陀罗花有毒，可做麻醉用，而在佛教故事里则是佛祖讲经讲得“天花乱坠”时掉下来的鲜花之一，据说极其美丽。



★曼陀罗花有毒，可使中毒者产生幻觉，可以治哮喘



オセ

欧赛(Ose)，地狱的堕天使，所罗门七十二魔神之一，外形是豹子，有时会被邪恶的法师呼唤出来对抗别的法师。



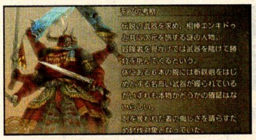
フェンリル

芬里尔，北欧神话中的巨狼，传说可以吞食世界，雷神托尔以一只手为代价囚禁了它。但是诸神之黄昏时，它还是跑了出来，并吞吃了主神奥丁。



フェニックス

即菲尼克斯(Phoenix)，也就是著名的不死鸟——凤凰。传说凤凰每五百年就会浴火重生，用它的羽毛来复活战死的同伴自然再合适不过。不过它也够惨的，连羽毛都要被拔下来卖钱……让人不禁想起动画里被拔光毛的鸡……





★FF10 泰达的水剑



★FF7 克劳得的 Buster Sword



★FF8 史科尔的枪刃



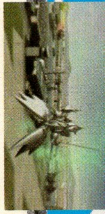
★FF12 最强剑“向日葵”



★DQ1 的最强武器ロトの剑

ギルガメッシュ

基加美修，FF5里出场的角色。头脑简单的武器收集狂，被最终BOSS利用与主角作对，最后终于醒悟，牺牲自己帮助了主角，从此游荡在异次元空间。大家留意的话，会发现FF12里这位老兄身上都是FF历代主角的武器，什么枪刃啊一刀两断啊之类，但是那把颇似克劳德爱刀“一刀两断”的大刀上赫然有一个“伪”字，揭露了事情的本质……玩家们并不是第一次在FF5之后和基加美修重逢，早在FF8时，他就曾经客串出场，顶替被塞法一刀两断的斩铁剑奥丁当召唤兽，并且在最终BOSS战中必定出场，对敌人造成HP1的伤害……





上期 FF12 攻略中错误订正及补完

编辑和排版错误的订正

8 页连击＆会心一击几率"濒死连击数出现次数"表格应为：

剩余 HP20%时	剩余 HP2%时
2 连击～3 次	7 连击～1 次
3 连击～5 次	8 连击～3 次
4 连击～2 次	9 连击～5 次
5 连击～0 次	10 连击～0 次
6 连击～0 次	11 连击～1 次

8 页アルテマブレイド获得方法，材料应为：

アルテマブレイド

双手剑　攻击力 118　回避 10

必要材料：

デスパウダ－×2＋ノ－マ×1＋アダマンタイト×2

材料获得方法：

デスパウダ－：セルテニアン洞窟～ボギ－掉落

ノ－マ：西ダルマスカ沙漠～精灵ノ－マ偷盗 or 掉落

アダマンタイト：セロビ台地～アダマンタイタス掉落

9 页爱の羽根事件中，第一行的"坎掉"应为"砍掉"。

10 页左上的"最强剑トウルヌソル"取得方法应该是"トロの剑"的取得方法。此错误为 Aice 耳朵长茧没听清，造成理解错误。

10 页右上的"制作太阳石"事件中，所得的奖品根据制作太阳石所花的时间多少会有变化。文中给出的为最短时间内完成所得奖励，如果花了很长时间的话，就只能得到 200G 了。

12 页"行动方针推荐"的表格有几项没有对齐。

15 页骑士剑（双手剑）表格中，エクスカリバ－的入手方法"古代都市宝物"应该为"古代都市宝箱"。

15 页轻装备（头部）表格中，リジェネモリオン的入手方法"王者下层购买"应该为"王都下层购买"。

16 页至 **58 页**所有地图中标记的图例如下：

存盘点　自用飞空艇降落地点　防具店　酒馆
存盘传送点　空港　魔法店　民家
道具店　武器店　技能店　行动指令店

21 页右下"挑战狼人之前的准备工作"中的"珍稀怪兽ルンブルウルフ"应该为"珍稀怪兽リンブルウルフ"。

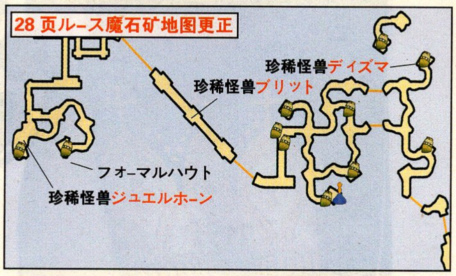
26 页一怪物资料名字放错，ダイニ－バグ应该为スケルトン。

スケルトン			
LV	7～8		
HP	312～318	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	骨くず 暗の石 毒消し ブロンズの胸当て	偷盗	20G 骨くず ダークの魔片

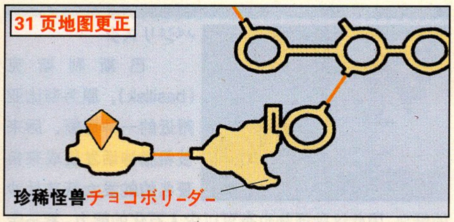
32 页地图中间的"珍稀怪兽ヒュ－ジボム"为误放，实际上是没有的。

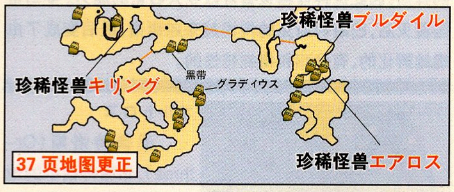
46 页モスフオ－ラ山地所有怪物资料重复放置。

28 页ルース魔石矿地图更正



31 页地图更正

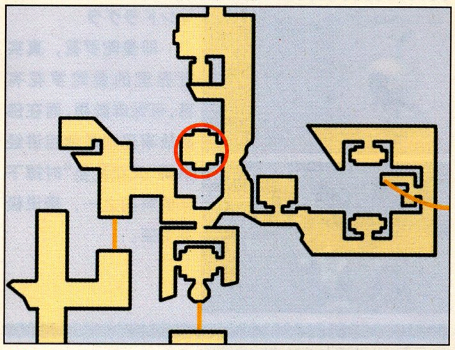




37 页地图更正

补充最强の矛的拿法

方法一：想要在死都拿到最强の矛，在之前必须有几个宝箱不开，依次是王都地下ダラン老爷子家门前的宝箱、ラバナスタ王宫里引敌人那里的第二个能开出エリクサ－的宝箱（这里干脆就全部别开）、ナルビナ城塞地下牢取回装备那个房间里的宝箱、海岸并排的 16 个宝箱。在这几个宝箱都没开的情况下，来到死都气高き者たち这个区域正中间的房间里，会有 16 个宝箱出现（如果前面开了任何一个宝箱，这里就只会出现 15 个），在第 16 个宝箱里就能开出最强の矛。（消息来源 A9VG）



方法二：ヘネ魔石矿的第 2 期采掘现场，在通道的隐藏洞窟里有低几率出现宝箱，这个宝箱里有低几率开出。

珍稀怪兽出现条件的补充和改正

20 页珍稀怪兽カイザ－ウルフ的出现方法：击倒阳炎立の地平出现的特殊敌人リンブルウルフ后前往沙漠の回廊即会出现，击倒后获得贵重品"エンゲ－シ・ファング"

24 页珍稀怪兽ドゥラウナ的出现方法：一定机率出现在下方水池中

33 页珍稀怪兽ウルタンエンサ族的出现方法：在第 2 石油工厂以外的区域连续击倒ウルタンエンサ族到 60～70Chain 以上。

33 页珍稀怪兽ヒュ－ジボム的出现方法：连续击破 10～20ウルタンエンサ族后随机出现

39 页珍稀怪兽ミドガルズオルム的出现方法：击倒该区域所有敌人后一定机率出现。

39 页珍稀怪兽フィロ－的出现方法：在该区域击倒一定数量モルボル类敌人后随机出现

47 页珍稀怪兽レイジクロウ的出现方法：击倒一定数量アンタレス后出现，击倒后获得贵重品"エンゲ－シ・シクル"

48 页フォ－ン海岸的第 58 号珍稀怪兽资料

49 页ツイッタ大草原的第 61 号珍稀怪兽资料

58、アプサラス



珍贵度：★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：フォ－ン海岸 マウレア海岸
偷盗：天空のロッド
掉落：?
备注：连续击倒 10 体左右ピラニア后，前往该区域海岸边即出现

61、タラスク



珍贵度：★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ツィッタ大草原／终焉と旅立ちの庭
偷盗：ハンティングボウ
掉落：角
备注：连续击倒一定数量サ－ペント即会在水边出现

50 页珍稀怪兽カブス的出现方法：击倒该区域所有敌人后从左侧通道空中掉落下来

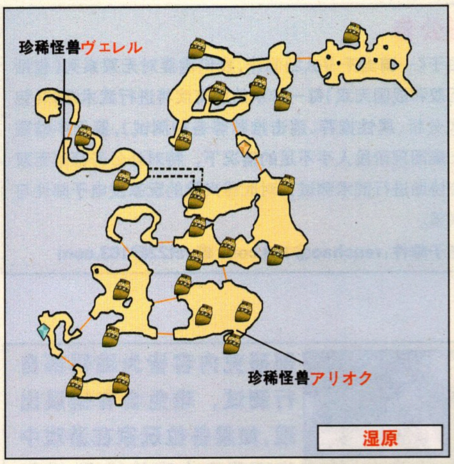
58 页珍稀怪兽ヴィシュヌ的出现方法：连续击倒一定数量デイダラ后即会出现

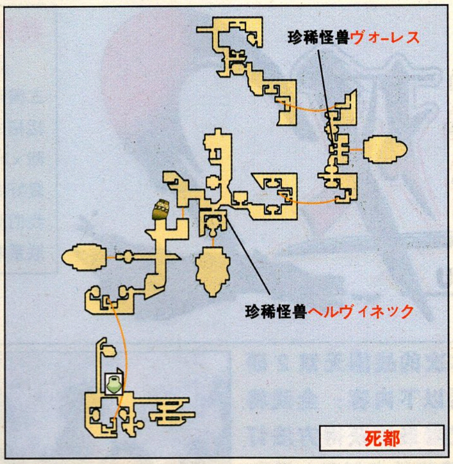
58 页珍稀怪兽ソウルオブカオス的出现方法：击倒暗神后，进入隐藏通道中的大广间后一定机率出现

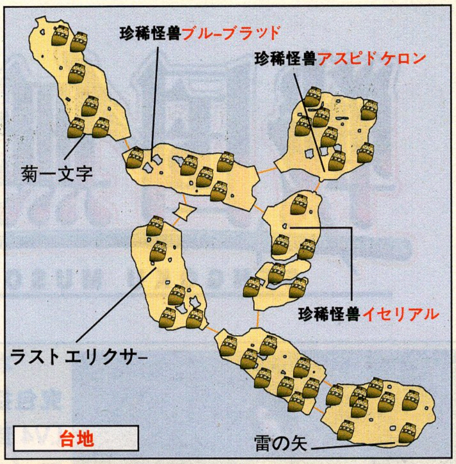


交易品补完及改错

交易品名称	价格	实际物品名称	所需物品
赤黑い剑	4500	ブラッドソ－ド	暗の石×5 石材×2 ガラスの宝玉×2
いびつな剑	11250	ダイヤソ－ド	火の魔石×7 ウジのわいた肉×4 羽根の衣×6
木の棒	1800	サイプレスパイル	骨くず×3 土の石×4 あまい果实×5
铁でできた棒	4780	铁棒	丈夫な骨×5 火の魔石×7 恶魔の目玉×3
レンジャ－の弓矢	6480	ロングシャフト クロスボウ	冰の石×1 まがった牙×4 黄色の液体×2
贯きの矢	15000	グランドボルト	カプリコ－ン×3 神々の怒り×2 轮龙のキモ×2
土色の铳弹	9080	アルデバラン ソイルショット	土の魔晶石×3 银色の液体×3 怪鱼のウロコ×4
やる气のでる防具	13780	チャクラバンド 力だすき	火の魔晶石×3 良质の毛皮×6 巨人のなめし革×4
魔人の装备	17800	魔人の帽子 魔人の胸当て	暗の魔晶石×7 高级毛皮×8 高级なめし革×7
植物制の防具	24650	ロ－レルクラウン ラバ－コンシャス	邪神の肉×7 高级毛皮×9 火の魔晶石×8
みがかれた防具	8400	ブルゴネット シ－ルドアーマ－ アイスシ－ルド	土の魔石×4 良质の皮×2 龙の壳×2
プラチナ制の装备	19120	プラチナヘルム プラチナア－マ－ プラチナシ－ルド	虫の甲壳×2 巨人のなめし革×5 雷の魔石×6
黑の装备	22800	黑の假面 黑のロ－ブ	暗の魔晶石×8 高级ウ－ル×9 高级なめし革×7
チエ－ン	17820	バブルチエ－ン	攻龙の壳×2 アダマンタイト×2
ドロドロした液体	12000	ハイエ－テル×1	エ－テル水×2 くさい液×2 スライムオイル×1
圣者の秘药	36000	エリクサ－×1	デビルカクテル×3 灵药×3 大アルカナ×1
神秘の秘药	108000	ラストエリクサ－×1	ねずみのしっぽ×3 オニオン×3 大アルカナ×2
魔法の欠片	99	ホ－リ－の魔片×1	天上の宝玉×8 デクアルプ×1 ガラスの宝玉×8
魔法の欠片	499	コラプスの魔片×1	オルギン×8 百のオルギン×8 千のオルギン×8
魔法の欠片	1480	ウォ－タの魔片×5	ただれた死肉×4
谜の物体	14999	ダ－クマタ－×1	静寂のアデド×3 沈默のトガル×3 コウモリの翼×1
蛇の宝石	19998	サ－ペンタリウス×1	大アルカナ×1 ヘビの皮×4 蛇眼×2







52、アリオク



珍贵度：★★★★★

类型：エンゲージ类特殊敌人

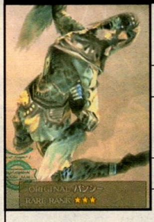
出现区域：ナブレウス湿原/まどろみへ诱う平原

偷盗：贤者の指轮

掉落：无

备注：进入该区域后一定机率在右下方出现，击倒后获得贵重品“エンゲージ・ファンシー”

53、ヴェレル



珍贵度：★★★

类型：通常特殊敌人

出现区域：ナブレウス湿原/雾のさざめく路

偷盗：カプリコーン

掉落：くさった肉　セーブザクィーン

备注：进入该区域后一定机率出现

54、ヘルヴィネック



珍贵度：★★

类型：通常特殊敌人

出现区域：死都ナブディス/气高き者たちの间

偷盗：カプリコーン

掉落：沉默のトガル　グランドアーマー

备注：击倒该区域的全部オーバーソウル后即会出现

55、ヴォーレス



珍贵度：★★★★★

类型：通常特殊敌人

出现区域：死都ナブディス/白き约束の回廊

偷盗：ソウルパウダー

掉落：无

备注：该区域出现暗のエレメント时一定机率出现，击倒后获得贵重品“エンゲージ・ヘル”

65、ブルーブラッド



珍贵度：★★★★★

类型：エンゲージ类特殊敌人

出现区域：セロビ台地/交差ヶ原

偷盗：ダマスカス钢

掉落：无

备注：进入该区域后一定机率在两个风车之间出现，击倒后获得贵重品“エンゲージ・サッド”

66、アスピドケロン



珍贵度：★★★★★

类型：通常特殊敌人

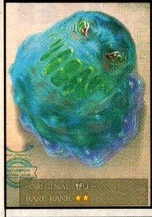
出现区域：セロビ台地/フェディック川

偷盗：ヒヒイロカネ

掉落：无

备注：进入该区域后在原来出现アダマンタイタス的位置随机出现，击倒后获得贵重品“エンゲージ・ソリッド”

67、イセリアル



珍贵度：★★

类型：通常特殊敌人

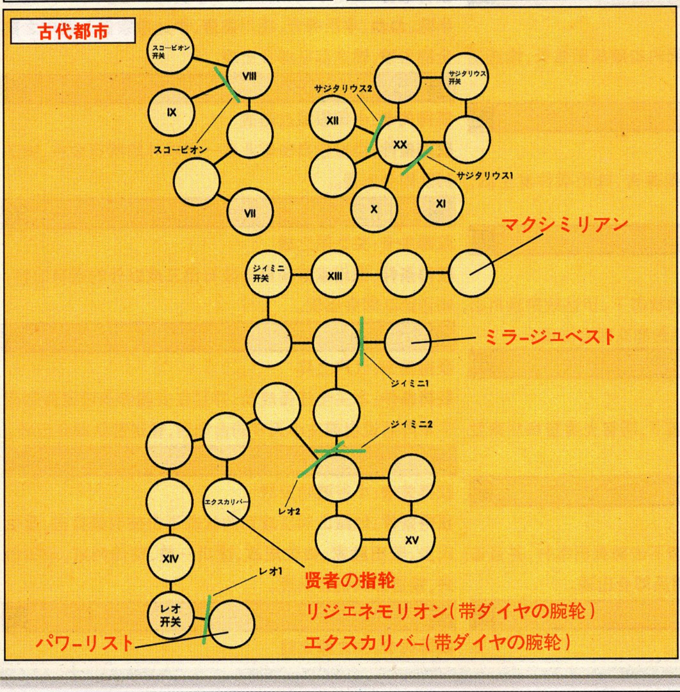
出现区域：セロビ台地/北部段丘

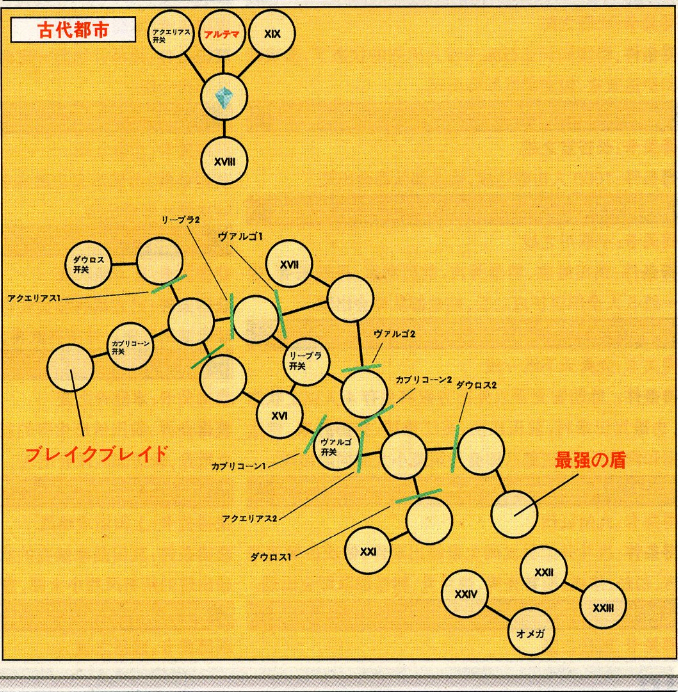
偷盗：雨のむら云

掉落：绿色の液体

备注：击倒该区域全部普通敌人后出现

上期的FF12攻略由于制作匆忙，出了不少错误，攻略的责任编辑Aice在这里向读者道歉，并把所有错误都搜出来在这里做一个统一的更正，并顺便将最新的特殊怪兽出现方法列出，希望能最大限度地满足读者的需要。





戦国無双2
SENGOKU MUSOU

特别公告

由于《一骑当千 Vol.2》制作，我们需要对无双系列（包括三国无双和战国无双）每一作中的所有武将进行武术测试（包括招式分析、属性推荐、连击推荐等各种测试），鉴于牛蛙国际××集团现阶段人手不足的情况下，特对外公开征集无双爱好者协助进行武术测试，对此感兴趣的玩家发电子邮件与我们联系。

联系电子邮件：renchao@163.com 或 rct22@163.com


佐々木小次郎

本次的战国无双 2 研究包括以下内容：全武将LV4武器最终获得方法订正、全武将关卡任务一览和全武将关卡事件一览。当然，在此牛蛙要解释一下为什么对战国无双 2 做如此深入研究的原因：一是因为战国无双 2 在近几期游戏日的读者调查中，受欢迎程度是最高的；二是大多数读者都要求将战国无双 2 的全关卡任务、事件进行补完。所以，经过编辑部全员测试，终于及时整理出战国无双 2 全武将关卡任务和事件一览表，希望能给予正在战国无双 2 中奋斗的玩家以及追求 100%完美的玩家们最大的帮助。由于全部研究内容皆为编辑部自行测试，难免会有错误出现，如果各位玩家在游戏中发现我们内容的错误，请及时向我们指出，谢谢支持～


柴田勝家

无双系列攻略典藏集《一骑当千 Vol.1》已经上市一段时间，在此期间大量读者的来信给予了我们及其宝贵的意见，综合读者的意见和建议，剩余的内容将全部集结在一起推出《一骑当千 Vol.2》，由于第二辑的内容极多，在页数方面会大大的超过第一辑，所以具体的上市日期现在还不能确定，请大家注意近期杂志上的公告～敬请大家关注！



全武将 LV4 武器获得方法最终版

真田幸村
获得关卡：大阪之阵

获得条件：稻姬和伊达政宗未侵入天守的状态下，击破稻姬和伊达政宗，输送部队即会出现。

前田庆次
获得关卡：长谷堂之战

获得条件：1000 人击破达成，输送部队即会出现。

织田信长
获得关卡：手取川之战

获得条件：柴田胜家、羽柴秀吉、前田利家、丹羽长秀、泷川一益 5 人全部援护成功后，输送部队即会出现。

明智光秀
获得关卡：光秀天下统一战

获得条件： 除明智光秀以外己方武将生存 4 人以上状态下，击破真田幸村、前田庆次、直江兼续、柴田胜家、伊达政宗和阿国后，输送部队即会与风魔小太郎同时出现。

上杉谦信
获得关卡：九州征伐

获得条件：战斗开始引发间欠泉喷出事件，依次击破羽柴秀吉、ねね、浓姬、明智光秀、森兰丸，输送部队即会出现。

阿市
获得关卡：贱岳之变

获得条件：阿市亲自按照织田信长→（浓姬→稻姬 & 立花暗千代→森兰丸→阿国→）ねね将 2 人击破后，输送部队即会出现。

杂贺孙市
获得关卡：本能寺脱出

获得条件：战斗开始后一定时间内击破织田信长，输送部队即会出现。

武田信玄
获得关卡：长筱之战

获得条件：击破本多忠胜和羽柴秀吉，降雨事件发生后，输送部队即会出现。

伊达政宗
获得关卡：三方原决战

获得条件：己方武将全员生存的状态下，伊达政宗亲自击破除德川家康以外所有武将，输送部队即会出现。

浓姬
获得关卡：本能寺之变

获得条件：织田信忠生存的状态下，明智光秀登场后森兰丸败走，输送部队即会出现。

服部半藏
获得关卡：上田城攻略战

获得条件：真田昌幸健在的状态下击破真田幸村，并且击破出现的所有风魔小太郎，贵重品即会出现。

丰臣秀吉
获得关卡：贱岳之战

获得条件：前田开始进军后将其击破，输送部队即出现。

本多忠胜
获得关卡：天正御前仕合

获得条件：在宫本武藏、佐佐木小次郎、风魔小太郎、服部半藏、ねね、丰臣秀吉、德川家康、伊达政宗侵入砦中之前全部击破，输送部队即会出现。

稻姬
获得关卡：小田原城攻略战

获得条件：稻姬亲自击破北条一族以外的所有敌将，输送部队即会出现。

德川家康
获得关卡：关之原之战

获得条件：德川家康亲自击破石田三成以外的所有敌将，输送部队即会出现。

石田三成
获得关卡：江户之阵

获得条件：本关全任务成功，并且在安国寺惠琼退却到西军本阵后说出前往小天守的台词后，输送部队即会出现。

浅井长政
获得关卡：小谷城防卫战

获得条件：地藏山制压成功的状态下击破羽柴秀吉、蒲生氏乡、柴田胜家、佐佐成政、泷川一益、前田利家、池田恒兴，输送部队机会出现。

岛左近
获得关卡：关之原之战

获得条件:小早川秀秋未叛变,且己方全武将健在的情况下击破敌方全武将后,输送部队即会出现。

岛津义弘

获得关卡:关之原突破战

获得条件:石田、岛左近救援任务完成后再完成暗千代救出任务后,亲自击破敌方所有武将,输送部队即会出现。

立花暗千代

获得关卡:九州征伐

获得条件:岛津家久、岛津岁久、岛津义弘在本阵出现前击破,三人在本阵出现后按照家久→岁久→义弘的顺序将三人击破,输送部队机会出现。

直江兼续

获得关卡:上杉征伐

获得条件:己方全武将健在的情况下,击破本多忠胜、服部半藏、稻姬,输送部队即会出现。

ねね

获得关卡:小牧长久手之战

获得条件:击破神原康政制压岩崎城、并且在服部半藏进入本阵之前将其击破,输送部队即会出现。

风魔小太郎

获得关卡:小田原城防卫战

获得条件:关卡全任务成功后,贵重品即会出现。

宫本武藏

获得关卡:京洛动乱

获得条件:击破德川家康后,输送部队即会出现。

阿国

获得关卡:无限城

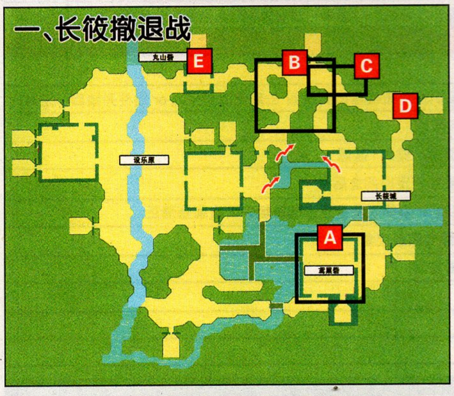
获得条件:接受 61 阶“巫女の劝行脚”依赖后,在 65 阶击破前田庆次后即可获得。

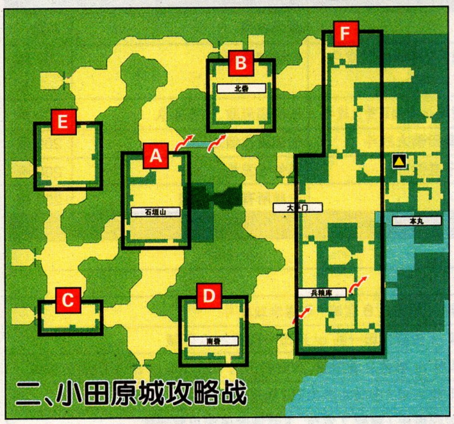
森兰丸

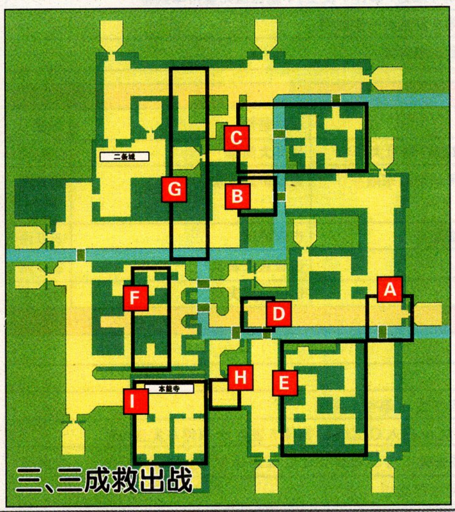
获得关卡:无限城

获得条件:接受 46 阶“前田庆次の愿い 真实は……”依赖后,在 50 阶击破 100 人后再击破前田庆次即可获得。

真田幸村全关卡 & 任务&事件一览







长筱撤退战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	胜赖を守れ	接近武田胜赖后	事件 9 发生	200 两
2	鸢ヶ巢砦を制压せよ	事件 2 发生 / 佐久间信盛健在 / 进入 A 区域	击破佐久间信盛	200 两
3	明智军を迎击せよ	事件 5 发生 / 明智光秀与奥平信昌接触	击破明智光秀、奥平信昌	200 两
4	忠胜を倒せ	事件 4 发生 / 与本多忠胜战斗中,且本多忠胜体力在一定数值以下	击破本多忠胜	200 两
5	前线军击破	事件 3 发生 / 马场信房、原胤长、山县昌景全员健在 柴田胜家、丹羽长秀、泷川一益任意一人被击破	柴田胜家、丹羽长秀、泷川一益全击破	200 两
6	德川军击破	事件 3 发生 / 与德川家康、酒井忠次、神原康政任意一人战斗	德川家康、酒井忠次、神原康政全击破	–
7	退却路确保	事件 8、9、10 未发生 / 事件 6 发生 / 与原胤长、山县昌景接触	事件 8 发生	–

长筱撤退战:事件一览

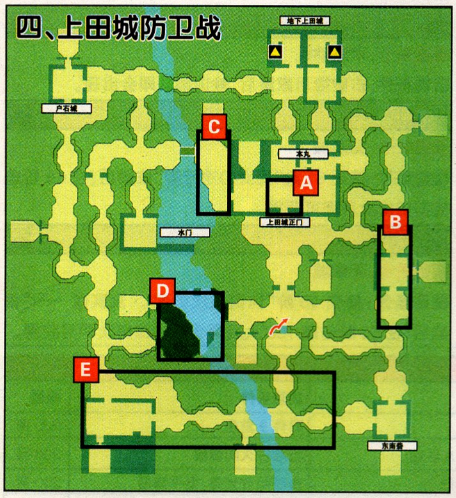
编号	事件名称	发生条件
1	胜赖の退却	击破羽柴秀吉
2	鸢ヶ巢砦の刺客	事件 1 发生 / 武田胜赖进入吊桥
3	家康进军开始	德川家康健在 / 事件 2 发生
4	忠胜进军开始	本多忠胜健在 / 事件 2 发生
5	长筱挟击	事件 8 发生 or 武田胜赖或玩家进入长筱城
6	退却路を确保せよ	原胤长、山县昌景健在 / 德川家康、酒井忠次、神原康政击破 or 事件 5 发生
7	服部半藏出现	事件 6 发生 / 原胤长进入 B 区域 or 事件 9 发生 / 武田胜赖进入 C 区域
8	退却路确保	事件 9 未发生 + 服部半藏击破 / 原胤长、山县昌景进入长筱城西北区域 or 明智光秀、奥平信昌、服部半藏击破 / 原胤长、山县昌景健在
9	丸山砦へ	事件 8 未发生 / 明智光秀、奥平信昌击破 + 原胤长、山县昌景被击破 or 事件 7 未发生
10	胜赖退却成功	事件 8 发生 / 武田胜赖进入据点 Dor 事件 9 发生 / 武田胜赖进入据点 E
11	织田本阵门开门	武田胜赖退却 or 事件 8 发生 or 事件 9 发生 or 柴田、丹羽、泷川、德川、酒井、神原全击破 / 马场信房、原胤长、山县昌景任意一人健在

小田原城攻略战:任务一览

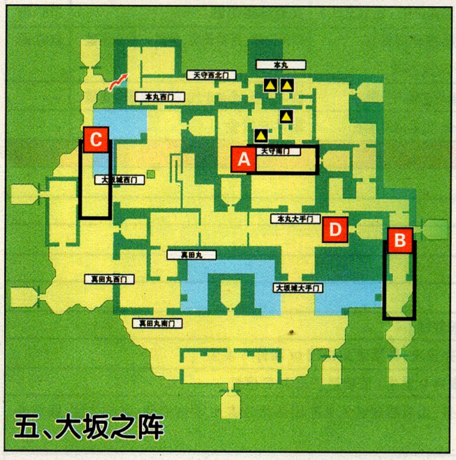
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	石恒山を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏照或北条直定健在 / 接近石田三成并且侵入 A 区域	击破北条氏照和北条直定	200 两
2	北砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 5、10、11 未发生 / 北条氏隆或上田宪定健在 / 侵入 B 区域且与北条氏隆或上田宪定战斗	击破北条氏隆和上田宪定	200 两
3	南西砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 8、10、11 未发生 / 北条氏忠生存 / 侵入 C 区域且与北条氏忠战斗	击破北条氏忠	200 两
4	南砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 4、6、10 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存 / 侵入 D 区域且与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏光和上杉氏宪	200 两
5	敌军の石恒山侵入を阻止せよ	事件 6 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏光和上杉氏宪未能侵入石恒山 / 与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏隆和上杉氏宪	200 两
6	敌军の丰臣本阵侵入を阻止せよ	事件 5 未发生 / 北条氏隆和上田宪定未能侵入丰臣本阵 / 与北条氏光和上田宪定战斗	击破北条氏光和上田宪定	200 两
7	急ぎ松田宪秀を救出せよ	进入小田原城 F 区域	玩家接近松田宪秀	200 两

小田原城攻略战:事件一览

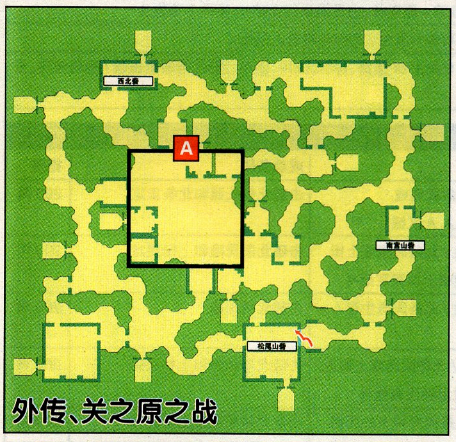
编号	事件名称	发生条件
1	小田原攻め开始	战斗开始后
2	石恒山制压	事件 10 未发生 / 石田三成健在 / 北条氏照和北条直定被击破
3	石恒山制压失败	北条氏照和北条直定任意一人健在 / 石田三成被击破
4	一夜城不完成	事件 10 发生 or 事件 10、11 未发生 / 侵入小田原城
5	本阵を狙え	任务 2 未发生 / 北条氏隆或上田宪定生存 / 事件 2 发生
6	侦察	事件 2 发生 / 任务 4 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存
7	北条军气づく	事件 10、11 未发生 + 事件 4 发生 or 事件 6 发生且北条氏光和上杉氏宪侵入石恒山



四、上田城防卫战



五、大坂之阵



外传、关之原之战



小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
8	官兵卫到着	事件 10 未发生 / 事件 2 发生
9	一夜城建筑开始	事件 10 未发生 / 黑田官兵卫进入石恒山
10	一夜城失败	事件 3 发生 or 事件 7 发生 or 黑田官兵卫被击破 or 事件 4 未发生且石田三成被击破
11	一夜城完成	事件 2、9 发生 / 事件 7 未发生 / 事件 9 发生后经过一定时间
12	城攻め	时间 10 或 11 发生
13	変わり身	击破北条氏政（伪）

三成救出战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	岛左近を援护せよ	岛左近健在 / 蜂须贺家政健在 / 接近岛左近、与蜂须贺家政战斗	击破蜂须贺家政	200 两
2	真田幸村を援护せよ	真田幸村健在 / 黑田长政健在 / 接近真田幸村、与黑田长政战斗	击破黑田长政	200 两
3	本能寺を突破せよ	事件 3 发生	击破加藤清正	200 两
4	服部半藏をすべて击破せよ	事件 5 发生 / 与事件 5 出现的服部半藏战斗	击破服部半藏及其所有影武者	200 两
5	石田三成と直江兼续を护卫せよ	事件 9 发生	石田三成和直江兼续都到达 A 区域	200 两
6	敌援军を扫讨せよ	任务 5 未发生 / 与福岛正则、浅野幸长、藤堂高虎任意一人战斗	击破福岛正则、浅野幸长、藤堂高虎	200 两

三成救出战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	服部半藏の奇袭	侵入 B、C、D、E 任一区域 or 击破加藤嘉明 or 击破黑田长政 or 击破蜂须贺家政 or 战斗开始后一定时间
2	直江兼续、小路にて包围	加藤清正健在 / 直江兼续侵入 F、G、H 区域
3	本能寺の闭じ入め	加藤清正健在 / 加藤清正未向本能寺进军 / 侵入 I 区域
4	隐密の袭击	事件 2 发生 / 加藤清正健在 / 事件 2 发生一定时间之后
5	服部半藏、再び袭来	事件 2 发生后接近石田三成或直江兼续 or 事件 3 发生后击破胁坂安治或加藤清正
6	直江兼续、三成に合流	事件 5 发生 / 击破接近直江兼续的服部半藏影武者
7	福岛正则、登场	战斗开始后一定时间，初期敌武将全击破后
8	直江兼续立ちふさがる	事件 6、7 发生
9	直江、石田别々に逃亡	事件 7 发生 / 事件 8 未发生
10	服部半藏、最后にまた现る	石田三成侵入 A 区域

上田城防卫战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	神原康政の上田城侵入を阻止せよ	事件 1 发生 / 神原康政未侵入 A 区域 / 与神原康政战斗	击破神原康政	200 两
2	唐泽玄蕃の奇袭を援护せよ	事件 2 发生 + 接近唐泽玄蕃 or 与森忠政战斗 or 与仙石秀久战斗	击破森忠政、仙石秀久	200 两
3	户石城を防卫せよ	事件 3 发生 / 户石城守备头健在 / 与真田信之战斗	击破真田信之	200 两
4	水计工作を援护せよ	事件 4 发生 / 事件 6 未发生 / 接近金子美浓守	事件 5 发生	200 两
5	服部半藏をすべて击破せよ	事件 8 发生 / 与任一服部半藏发生战斗	击破所有服部半藏	200 两

上田城防卫战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	神原康政の中央突破	战斗开始后
2	真田军、奇袭开始	事件 5、6、7 未发生 / 侵入 B 区域 / 唐泽玄蕃侵入 B 区域 / 与森忠政战斗
3	真田信之户石城へ进军开始	战斗开始后一定时间 or 击破石原康长 or 击破户田一西 or 户田一西侵入 C 区域
4	水门开门指示	战斗开始后一定时间 or 击破敌 4 名武将 or 事件 2 发生后，敌武将侵入下游水域 or 侵入 D 或 E 区域
5	水计成功	事件 4 发生 / 事件 6 未发生 / 未处于下游水域 / 击破本多忠政 / 金子美浓守侵入 F 区域
6	水计失败	事件 4 发生 / 事件 5 未发生 / 金子美浓守败走 / 事件 7 发生，下游流域无德川军武将
7	德川军进军开始	事件 4 发生 + 事件 5、6 未发生 or 事件 5 发生后一定时间
8	服部半藏の分身	事件 5 发生后一定事件、事件 6 发生后一定时间

大坂之阵：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	大筒车を破坏せよ	事件 4 发生 / 事件 5 未发生 / 大筒车健在 / 接近大筒车	破坏大筒车	200 两
2	伊达政宗の天守侵入を阻止せよ	事件 2 发生 / 伊达政宗未侵入天守 / 与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两
3	稻姬の天守侵入を阻止せよ	事件 3 发生 / 稻姬未侵入天守 / 与稻姬战斗	击破稻姬	200 两
4	直江兼续を击破せよ	与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
5	前田庆次を击破せよ	事件 10 发生	击破前田庆次	200 两

大坂之阵：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川军、天守へ进军	战斗开始后一定时间 / 侵入 A 区域
2	伊达政宗、天守へ进军	伊达政宗健在 + 侵入 B 区域 or 事件 5 发生 or 事件 6 发生
3	稻姬、天守へ进军	稻姬健在 + 事件 2 未发生且事件 4 发生 or 侵入 C 区域 or 事件 5 发生 or 事件 6 发生
4	德川军、大筒车准备	击破德川军 3 名武将 or 丰臣军武将被击破 1 名 or 事件 2 发生 or 事件 3 发生 or 战斗开始后一定时间
5	大筒车发动	事件 4 发生 / 事件 6 未发生 / 大筒车到达 D 区域



大坂之阵:事件一览

编号	事件名称	发生条件
6	大筒车破坏	事件 4 发生 / 事件 5 未发生 / 大筒车被破坏
7	真田丸制压	直江兼续未开始进军 / 击破直江兼续
8	德川本阵、开门	事件 7 发生 or 击破德川本阵周围 4 名武将
9	丰臣军全军进军开始	除丰臣秀赖、真田幸村、直江兼续以外,丰臣军还有其他武将健在 / 事件 7、8 发生
10	前田庆次、出现	击破德川家康

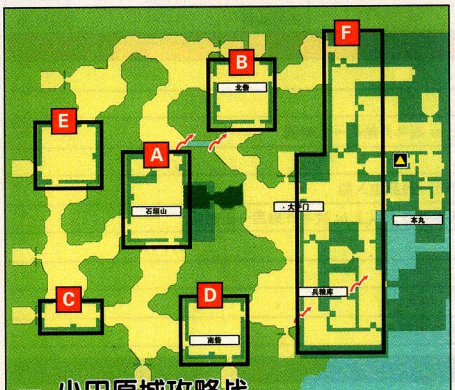
关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	敌の西军本阵进入を阻止せよ	事件 5 未发生 / 敌武将未进入西军本阵 / 稻姬、胁坂安治、寺泽广高、小早川秀秋任一生存 + 与上述四人战斗 or 进入西军本阵	击破稻姬、胁坂安治、寺泽广高、小早川秀秋	200 两
2	本多忠胜を击破せよ	事件 2 发生 / 小西行长、宇喜多秀家生存 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
3	立花暗千代を救援せよ	事件 4 发生 + 接近立花暗千代 or 与山内一丰或井伊直政战斗	击破山内一丰和井伊直政	200 两
4	结城军の本阵进入を阻止せよ	结城军未进入西军本阵 / 结城军武将任一生存 + 与结城军武将战斗 or 进入西军本阵	击破结城军全部武将	200 两

关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	本多忠胜、关ケ原へ	本多忠胜进入 A 区域
3	左近下がる	事件 1 发生 / 接近岛左近
4	立花暗千代の危机	事件 1 发生 + 立花安千代进入家康本阵南方 or 立花暗千代与山内一丰开始战斗
5	伊达军登场	击破德川军 3 名武将以上 + 击破黑田长政、细川忠兴、加藤嘉明、松平忠吉、福岛正则 or 进入德川本阵周围 or 战斗开始后一定时间
6	结城军登场	事件 5 发生 + 石田三成进入 A 区域 or 石田三成与伊达政宗、片仓小十郎、伊达成实、鬼庭纲元发生战斗 or 战斗开始后一定时间

前田庆次全关卡 & 任务&事件一览



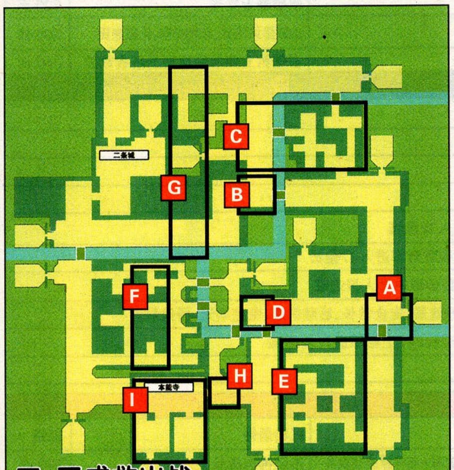
一、小田原城攻略战

小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	石恒山を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏照或北条直定健在 / 接近石田三成并且侵入 A 区域	击破北条氏照和北条直定	200 两
2	北砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 5、10、11 未发生 / 北条氏隆或上田宪定健在 / 侵入 B 区域且与北条氏隆或上田宪定战斗	击破北条氏隆和上田宪定	200 两
3	南西砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 8、10、11 未发生 / 北条氏忠生存 / 侵入 C 区域且与北条氏忠战斗	击破北条氏忠	200 两
4	南砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 4、6、10 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存 / 侵入 D 区域且与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏光和上杉氏宪	200 两
5	敌军の石恒山侵入を阻止せよ	事件 6 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏光和上杉氏宪未能侵入石恒山 / 与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏隆和上杉氏宪	200 两
6	敌军の丰臣本阵侵入を阻止せよ	事件 5 未发生 / 北条氏隆和上田宪定未能侵入丰臣本阵 / 与北条氏光和上田宪定战斗	击破北条氏光和上田宪定	200 两
7	急ぎ松田宪秀を救出せよ	进入小田原城 F 区域	玩家接近松田宪秀	200 两

小田原城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小田原攻め开始	战斗开始后
2	石恒山制压	事件 10 未发生 / 石田三成健在 / 北条氏照和北条直定被击破
3	石恒山制压失败	北条氏照和北条直定任意一人健在 / 石田三成被击破
4	一夜城不完成	事件 10 发生 or 事件 10、11 未发生 / 侵入小田原城
5	本阵を狙え	任务 2 未发生 / 北条氏隆或上田宪定生存 / 事件 2 发生
6	侦察	事件 2 发生 / 任务 4 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存
7	北条军气づく	事件 10、11 未发生 + 事件 4 发生 or 事件 6 发生且北条氏光和上杉氏宪侵入石恒山
8	官兵卫到着	事件 10 未发生 / 事件 2 发生
9	一夜城建筑开始	事件 10 未发生 / 黑田官兵卫进入石恒山
10	一夜城失败	事件 3 发生 or 事件 7 发生 or 黑田官兵卫被击破 or 事件 4 未发生且石田三成被击破
11	一夜城完成	事件 2、9 发生 / 事件 7 未发生 / 事件 9 发生后经过一定时间
12	城攻め	时间 10 或 11 发生
13	变わり身	击破北条氏政(伪)

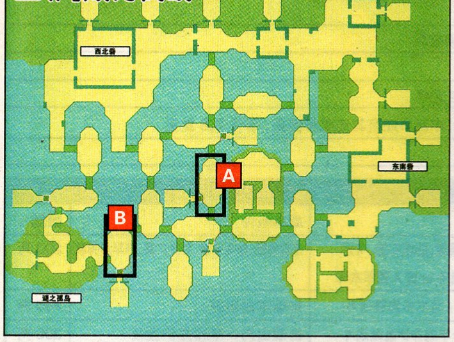


二、三成救出战

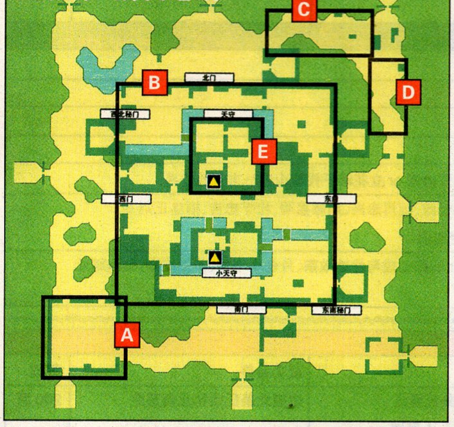
三成救出战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	岛左近を援护せよ	岛左近健在 / 蜂须贺家政健在 / 接近岛左近、与蜂须贺家政战斗	击破蜂须贺家政	200 两
2	真田幸村を援护せよ	真田幸村健在 / 黑田长政健在 / 接近真田幸村、与黑田长政战斗	击破黑田长政	200 两
3	本能寺を突破せよ	事件 3 发生	击破加藤清正	200 两

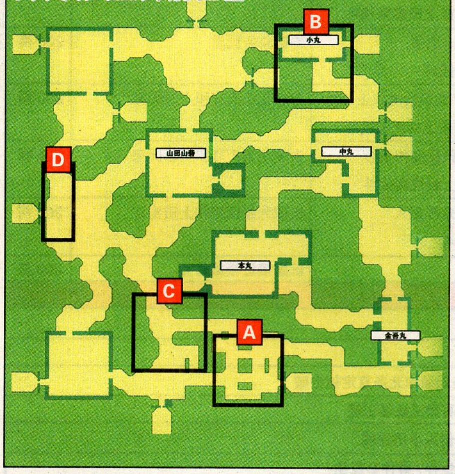
三、海贼讨伐战



五、江户城攻略战



外传、天正御前仕合





三成救出战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
4	服部半藏をすべて击破せよ	事件 5 发生 / 与事件 5 出现的服部半藏战斗	击破服部半藏及其所有影武者	200 两
5	石田三成と直江兼续を护卫せよ	事件 9 发生	石田三成和直江兼续都到达 A 区域	200 两
6	敌援军を扫讨せよ	任务 5 未发生 / 与福岛正则、浅野幸长、藤堂高虎任意一人战斗	击破福岛正则、浅野幸长、藤堂高虎	200 两

三成救出战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	服部半藏の奇袭	侵入 B、C、D、E 任一区域 or 击破加藤嘉明 or 击破黑田长政 or 击破蜂须贺家政 or 战斗开始后一定时间
2	直江兼续、小路にて包围	加藤清正健在 / 直江兼续侵入 F、G、H 区域
3	本能寺の闭じ入め	加藤清正健在 / 加藤清正未向本能寺进军 / 侵入 I 区域
4	隐密の袭击	事件 2 发生 / 加藤清正健在 / 事件 2 发生一定时间之后
5	服部半藏、再び袭来	事件 2 发生后接近石田三成或直江兼续 or 事件 3 发生后击破胁坂安治或加藤清正
6	直江兼续、三成に合流	事件 5 发生 / 击破接近直江兼续的服部半藏影武者
7	福岛正则、登场	战斗开始后一定时间,初期敌武将全击破后
8	直江兼续立ちふさがる	事件 6、7 发生
9	直江、石田别々に逃亡	事件 7 发生 / 事件 8 未发生
10	服部半藏、最后にまた现る	石田三成侵入 A 区域

海贼讨伐战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	阿国を倒せ	事件 9 发生 / 阿国进入西南孤岛之前 / 与阿国战斗	击破阿国	200 两
2	共斗せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 2 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
3	南东砦防卫	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 民兵生存 + 与特定 3 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 3 名副头目	200 两
4	风魔を倒せ	与风魔小太郎发生战斗	击破风魔小太郎	200 两
5	闭じ入め救援	事件 4 发生 / 民兵生存 / 特定 2 名副头目生存 / 进入 A 区域	击破特定 2 名副头目	200 两
6	伏兵击破	事件 5 发生 / 特定 3 名副头目生存 / 与特定 3 名副头目战斗	击破特定 3 名副头目	200 两
7	海贼を倒せ	事件 9 发生 / 特定 2 名副头目进入西南孤岛前 / 与特定 2 名副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两
8	北西砦救援	事件 3 发生 / 与特定 3 名海贼战斗	击破特定 3 名海贼	200 两
9	瘧病な民兵救援	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 3 名海贼战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
10	全民兵を守れ	玩家与任一民兵接触	战斗结束时全民兵生存	200 两
11	头目を倒せ	事件 9 发生 / 头目进入西南孤岛前	击破头目	200 两

海贼讨伐战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	民兵达を救え	战斗开始后
2	海贼第二阵到着	击破特定副头目 or 民兵撤退 1 人以上 or 战斗开始后一定时间
3	海贼の强袭	事件 2 发生
4	海贼の陷阱	事件 2 发生 / 民兵生存 / 民兵不再船附近 / 民兵进入船
5	海贼第 3 阵到着	事件 2 发生 + 击破特定副头目 or 民兵撤退 3 人以上 or 战斗开始后一定时间
6	全海贼进军	事件 5 发生且民兵撤退 3 人以上
7	船上の伏兵	事件 5 发生 / 进入船
8	风魔小太郎出现	事件 5 发生 / 任务 7 完成后进入船
9	谜の孤岛へ	事件 5 发生 / 民兵生存 3 人以上 / 进入西南孤岛

长谷堂之战:任务一览

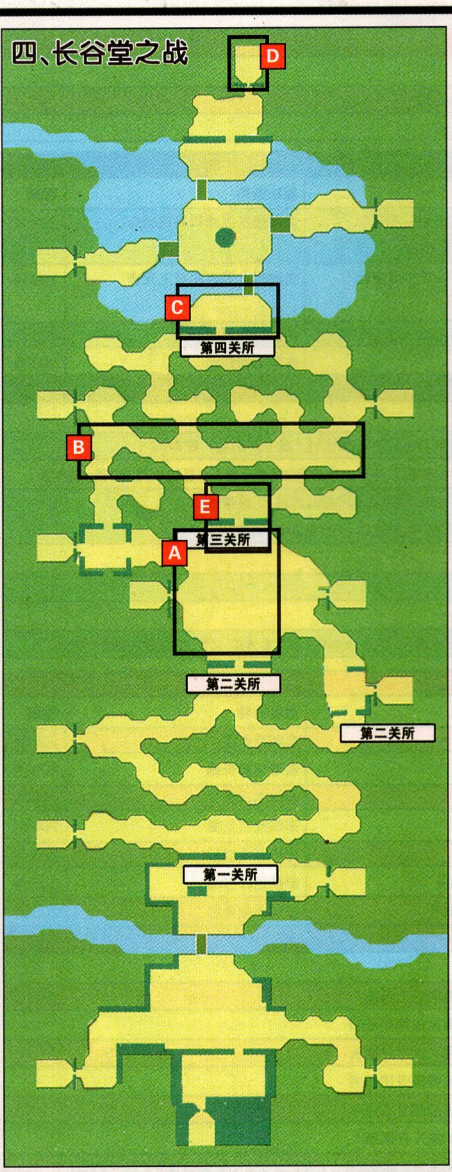
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	第一关所を突破せよ	战斗开始后	击破最上义光	200 两
2	第二关所を突破せよ	事件 1 发生后	击破里见民部、志村光安、氏家光氏	200 两
3	敌を第三关所で食い止めよ	事件 3 发生后	击破第三关所前出现的所有敌将	200 两

长谷堂之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	第一关所突破	击破最上义光
2	第二关所突破	击破里见民部、志村光安、氏家光氏
3	留守政景出现	事件 5 未发生 / 己方进入 A 区域
4	上杉军退却	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠任一进入 B 区域
5	上杉军全灭	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠全员健在且自军进入 C 全员
6	伊达军后诘登场	事件 3 发生 / 留守政景、支仓常长、后藤信康中 2 人被击破
7	最上军后诘登场	事件 6 发生 / 事件 8 未发生 / 击破留守政景、支仓常长、后藤信康、鬼庭纲元、屋代景赖
8	伊达政宗出现 2	事件 3、8 发生 / 击破所有第三关所出现敌将 / 上杉军进入 D 区域
9	敌军、第三关所突破	事件 3 发生 / 敌任一武将进入 E 区域

江户城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小天守を制压せよ	上杉景胜到达天守 3 阶且神原康政未开始进军 / 与神原康政战斗	击破神原康政	200 两
2	伊达政宗の本阵侵入を阻止せよ	事件 3、10 发生 / 伊达政宗未侵入 A 区域 / 与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两



注:地图五及外传在前一页

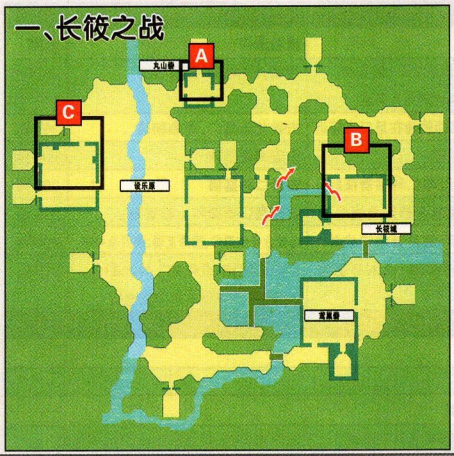
江户城攻略战:任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
3	上杉景胜を护卫せよ	事件 7 发生 / 靠近上杉景胜部队	上杉景胜到达小天守或向天守移动	200 两
4	本多忠胜の小天守侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 本多忠胜健在 / 本多忠胜未侵入小天守 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
5	伊达政宗の天守侵入を阻止せよ	事件 7、10 发生 / 伊达政宗未侵入天守 / 武将与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两

江户城攻略战:事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	德川军先驱け登场	战斗开始后,侵入 B 区域
2	小天守に神原康政あり	上杉景胜到达天守 3 阶且神原康政未开始进军 / 与神原康政战斗
3	德川家康参上 1	事件 7 未发生 / 德川秀忠健在 / 井伊直政、金森长近、藤堂高虎、本多正信全员出现后一定时间
4	服部半藏の天守へ奇袭	事件 3 发生 / 不在江户城天守 / 直江兼续或前田庆次侵入江户城天守
5	天守制压	击破德川秀忠
6	服部半藏の本阵へ奇袭	事件 3 未发生 / 击破德川秀忠
7	德川家康参上 2	事件 6 发生 + 服部半藏击破 or 事件 6 发生后一定时间
8	德川家康进军指示	事件 3 发生后击破敌武将 5 人以上 or 事件 3 发生后击破服部半藏和德川秀忠 or 侵入 C 或 D 区域 or 上杉景胜侵入天守 1 阶 or 上杉景胜侵入小天守 2 阶
9	本多忠胜进军	事件 8 发生 / 本多忠胜健在
10	伊达政宗登场	事件 8 发生

天正御前仕合:任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	服部半藏の本阵侵入を阻止せよ	事件 1 发生 / 服部半藏为侵入己方本阵 / 进军服部半藏	击破服部半藏	200 两
2	真田幸村の进军を援护せよ	事件 3 发生 / 接近真田幸村,且与宫本武藏、佐佐木小次郎战斗	击破宫本武藏和佐佐木	200 两
3	直江兼续の进军を援护せよ	直江、武藏、佐佐木健在 / 事件 4 发生 / 接近直江,且与武藏、佐佐木战斗	击破宫本武藏和佐佐木	200 两
4	伊达军を歼灭せよ	伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎、鬼庭纲元任意一人健在 / 事件 10 发生	击破伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎、鬼庭纲元	200 两
5	岛津军を歼灭せよ	岛津义弘、义久、岁久、家久任意一人健在 / 事件 8 发生	击破岛津义弘、义久、岁久、家久	200 两
6	本多忠胜を击破せよ	事件 11 发生	击破本多忠胜	500 两

天正御前仕合:事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	服部半藏进军	战斗开始后
2	幸村と兼续、登场	击破服部半藏后一定时间或进入 A、B、C 区域
3	幸村进军开始	事件 2 发生 / 事件 4 未发生 / 接近真田幸村
4	兼续进军开始	事件 2 发生 / 事件 3 为发生 / 接近直江兼续
5	武藏、小次郎出现	事件 3、4 发生 + 事件 3 发生后,侵入 A 区域 or 事件 4 发生后,侵入 B 区域
6	兼续、本阵守备へ	事件 4 未发生、直江兼续健在 / 事件 8 或 10 发生
7	幸村、本阵守备へ	事件 3 未发生、真田幸村健在 / 事件 8 或 10 发生
8	岛津の伏兵と伊达の进军	事件 10 未发生 / 侵入 C 区域
9	壁を破坏	事件 8 发生 / 伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎、鬼庭纲元任意一人侵入中央砦
10	伊达の伏兵と岛津の进军	事件 8 未发生 / 侵入 D 区域
11	本多忠胜、登场	击破德川家康

织田信长全关卡 & 任务&事件一览

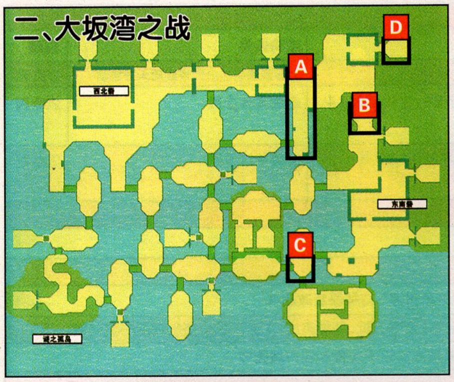


长筱之战:任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	武田军の味方本阵进入を阻止せよ	事件 1 发生	击破真田幸村、山县昌景、内藤昌丰、土屋昌次	200 两
2	丸山砦を防卫せよ	事件 4 未发生 / 佐久间信盛或马场信房健在 + 进入 A 区域 or 与马场信房战斗	击破马场信房	200 两
3	长筱城を防卫せよ	奥平信昌或武田信廉健在 or 事件 4 未发生 / 进入 B 区域 or 与武田信廉战斗	击破武田信廉	200 两
4	马场信房を击破せよ	事件 4 发生 / 马场信房和武田胜赖健在,与马场信房战斗	击破马场信房	200 两
5	真田幸村を击破せよ	事件 7 发生 / 与真田幸村战斗	击破真田幸村	200 两

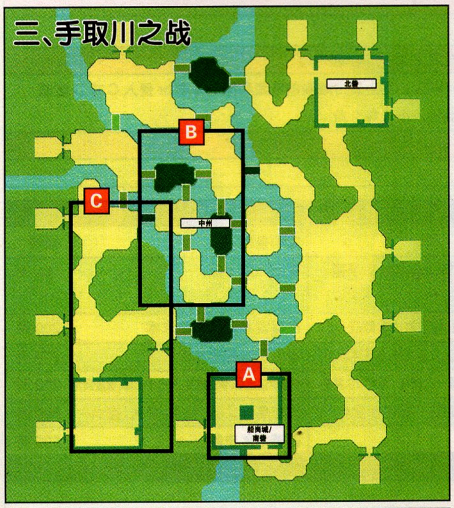
长筱之战:事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	铁炮三段	战斗开始后
2	长筱城防卫	奥平信昌健在 / 事件 4、8、9 未发生 / 击破武田信廉
3	丸山砦防卫	佐久间信盛健在 / 事件 4、8、9 未发生 / 击破马场信房
4	武田胜赖退却开始	事件 9 未发生 / 击破真田幸村 / 击破山县昌景、内藤昌丰、土屋昌次、穴山信君、真田昌辉
5	德川军の妨害	事件 4 发生 + 奥平信昌健在、武田胜赖向长筱城进军 or 武田胜赖向鸢ケ巢砦进军
6	武田胜赖退却	事件 4 发生 / 武田胜赖进入退却地点
7	真田幸村、再度出现	击破真田幸村 / 事件 4 发生 + 击破武田胜赖 or 击破武田军武将 9 人以上



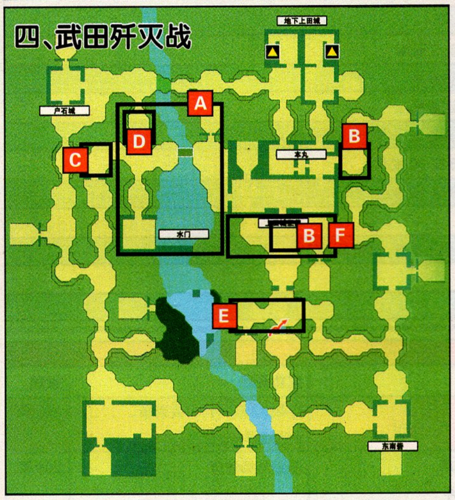
二、大坂湾之战



三、手取川之战



四、武田歼灭战





长筱之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
8	马防栅破坏	事件 4、9 未发生 / 武田军武将进入 C 区域
9	武田军本队、设乐原へ	事件 4 未发生 / 浓姬和织田信忠被击破

大坂湾之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	佐久间信盛を救援せよ	佐久间信盛、因岛亮康、来岛通康健在 / 佐久间信盛接近因岛亮康或来岛通康 / 接近佐久间信盛	击破因岛亮康和来岛通康	200 两
2	明智光秀を救援せよ	明智光秀、村上武吉、村上元吉健在 / 明智光秀接近村上武吉或村上元吉 / 接近明智光秀	击破村上武吉和村上元吉	200 两
3	柴田胜家を救援せよ	柴田胜家、乃美宗胜健在 / 柴田胜家接近乃美宗胜 / 接近柴田胜家	击破乃美宗胜	200 两
4	毛利辉元を救援せよ	毛利辉元健在 / 与毛利辉元战斗	击破毛利辉元	200 两

大坂湾之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	敌船出现 1	击破民兵 2 人以上 / 击破下间赖龙 / 击破下间仲孝 / 侵入 A 区域 / 战斗开始后一定时间
2	敌船出现 2	事件 1 发生 + 击破因岛、来岛 or 击破村上 2 人 or 击破赖龙、仲孝 or 击破崛内氏善 or 进入 B 区域 or 战斗开始一定时间
3	敌兵粮船出现	事件 2 发生 + 击破音带、来岛、村上 2 人 or 击破乃美宗胜和崛内氏善 or 击破铃木重朝 or 击破土桥守重 or 进入 C 区域 or 与冈吉正战斗 or 战斗开始一定时间
4	兵粮输送阻止	事件 5 发生前击破毛利辉元
5	兵粮输送完了	事件 4 发生前毛利辉元进入 D 区域
6	织田军船登场	事件 7 为发生 / 事件 4、5 发生后一定时间
7	一揆众总攻击	事件 6 未发生 + 事件 5 发生后秀吉、光秀、胜家、佐久间任一败走 or 事件 4 发生后秀吉、光秀、胜家、佐久间任一败走

手取川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	柴田胜家の后退を援护せよ	事件 1 发生	击破北条高广	200 两
2	羽柴秀吉の后退を援护せよ	事件 2 发生	击破河田长赖	200 两
3	前田利家の后退を援护せよ	事件 3 发生	击破本庄繁长	200 两
4	丹羽长秀の后退を援护せよ	事件 4 发生	击破安田长秀	200 两
5	泷川一益の后退を援护せよ	事件 5 发生	击破甘铂景持	200 两
6	直江兼续の舟冈城进入を阻止せよ	事件 7 发生 / 与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
7	上杉景胜を击破せよ	事件 11 发生 / 与上杉景胜战斗	击破上杉景胜	200 两

手取川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	柴田胜家を救援	柴田胜家、北条高广健在 + 接近柴田胜家或北条高广
2	羽柴秀吉を救援	羽柴秀吉、河田长亲健在 + 接近羽柴秀吉或河田长亲
3	前田利家を救援	前田利家、本庄繁长健在 + 接近前田利家或本庄繁长
4	丹羽长秀を救援	丹羽长秀、安田长秀健在 + 接近丹羽长秀或安田长秀
5	泷川一益を救援	泷川一益、甘铂景持健在 + 接近泷川一益或甘铂景持
6	明智光秀の苦恼	明智光秀健在 + 战斗开始一定时间 or 侵入 B 区域
7	直江兼续进军开始	事件 10、11 未发生 + 中洲区域击破 3 名上杉武将或织田武将 3 人败北 or 进入 C 区域 or 战斗开始一定时间
8	上杉援军登场	事件 7 发生 / 水门关门事件发生
9	上杉进军开始	事件 8 未发生 + 战斗开始一定时间 or 击破 10 人以上上杉武将(不含直江)or 击破 7 人以上上杉武将(包含直江)or 胜家、秀吉、丹羽、利家、泷川全部被击破
10	织田军进军开始	事件 8 或 9 发生 / 胜家、秀吉、丹羽、利家、泷川至少 1 人健在 + 事件 9 发生后一定时间 or 击破上杉武将 11 人以上
11	上杉景胜の奇袭	事件 10 发生 / 玩家不在 C 区域

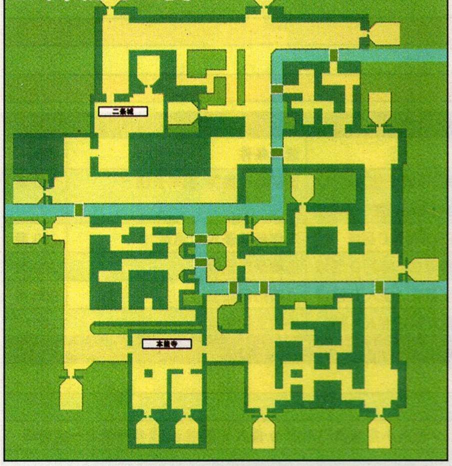
武田歼灭战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	穴山を救え	事件 1 发生 / 穴山信君健在 / 矢泽赖纲、武田信丰任一健在 + 接近穴山信君 or 接近矢泽赖纲或武田信丰 or 进入 A 区域	击破矢泽赖纲、武田信丰	200G
2	木曾を救え	事件 3 发生 / 木曾义昌、北条高广、斋藤朝信健在且三人接近	击破北条高广、斋藤朝信	200 两
3	小山田を救え	事件 4 发生 / 接近小山田信茂、高坂昌信	击破高坂昌信	200 两
4	户石城制压	仁科盛信未向穴山进军 / 在户石城附近与仁科盛信接触	击破仁科盛信	200 两
5	上杉军击破	直江兼续、上杉景胜健在 / 与直江兼续或上杉景胜战斗	击破直江兼续和上杉景胜	200 两
6	本阵救援	事件 8 发生 / 与金子美浓守、唐泽玄蕃、高月备中守战斗	击破金子美浓守、唐泽玄蕃、高月备中守	200 两
7	上田城外の敌を击破せよ	事件 6 未发生 / 浓姬健在 / 小山田信茂击破 / 侵入 B 区域	击破斋藤朝信、北条高广、铃木重则、武田信丰、汤本图书助、横谷幸重	200G

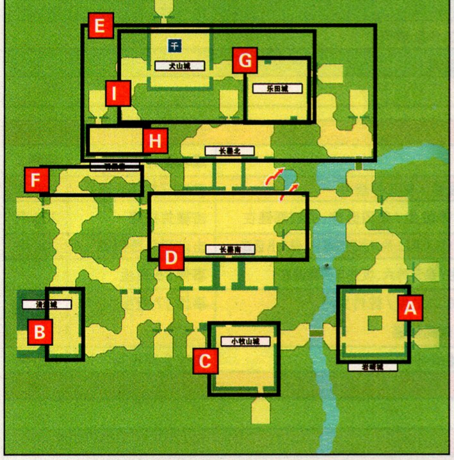
武田歼灭战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	穴山危机	穴山信君进入 C 区域
2	仁科盛信进军	仁科盛信、穴山信君健在 / 进入 D 区域
3	木曾危机	木曾义昌进军 / 击破矢泽赖纲和武田信丰或高坂昌信 / 一定时间内,穴山信君和小山田信茂败走

五、本能寺之变



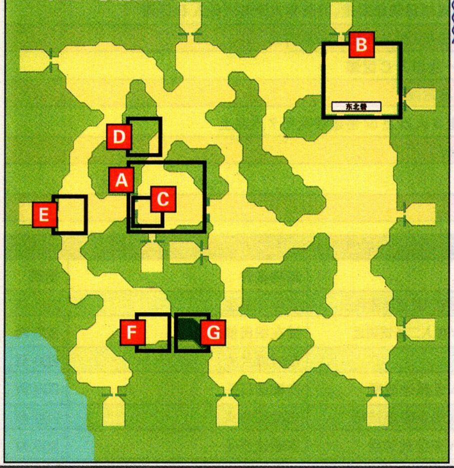
外传、信长天下统一战





明智光秀全关卡&任务&事件一览

一、金崎撤退战



武田歼灭战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
4	小山田危机	战斗开始后 / 小山田信茂进军 / 小山田信茂进入 E 区域
5	上杉军进军	直江兼续、上杉景胜健在 / 击破高坂昌信
6	上田城开门	事件 7 未发生 / 击破斋藤朝信、北条高广、铃木重则、武田信丰、汤本图书助、横谷幸重
7	上田城から攻击	事件 6 未发生 / 穴山信君、木曾义昌、小山田信茂全灭、小山田信茂侵入 F 区域
8	本阵危机	事件 6 发生或事件 7 发生
9	风魔小太郎出现	上田城开门后 / 进入地下天守 2 阶
10	真田昌幸出现	击破风魔小太郎

本能寺之变:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	织田信忠を救援せよ	织田信忠、明智秀满健在 / 与明智秀满战斗	击破明智秀满、御牧兼显	200 两
2	斋藤利三を击破せよ	事件 1 未发生 / 与斋藤利三战斗	击破斋藤利三	200 两
3	筒井顺庆を击破せよ	未击破 3 人以上敌将状态下与筒井顺庆战斗	击破筒井顺庆	200 两
4	森兰丸を援护せよ	森兰丸与明智光秀战斗中 / 接近森兰丸,且与明智光秀战斗	击破明智光秀	200 两

本能寺之变:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	火计 1	击破敌武将 1 人以上
2	光秀独白	击破第武将 2 人、4 人、5 人时发生
3	明智军铁炮队出现	击破敌武将 3 人以上
4	杂贺孙市出现	击破敌武将 5 人以上
5	明智光秀出现	击破杂贺孙市
6	织田信长 vs 明智光秀	织田信长与明智光秀开始战斗

信长天下统一战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	前田庆次の长垒南突破を阻止せよ	事件 7 发生 / 前田庆次未突破长垒南 / 与前田庆次战斗	击破前田庆次	200 两
2	岩崎城を制压せよ	事件 2 发生 / 伊达军未开始进军 / 伊达政宗健在 + 与伊达政宗战斗 or 侵入 A 区域	击破伊达政宗	200 两
3	本多忠胜を击破せよ	本多忠胜健在 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
4	直江兼续を击破せよ	直江兼续健在 / 与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
5	清州城を防卫せよ	织田信忠健在 / 事件 3 发生、真田幸村向清州进军 + 与酒井忠次战斗 or 与神原康政战斗 or 真田幸村战斗 or 侵入 B 区域	击破酒井忠次、神原康政、真田幸村	200 两
6	岛津义弘の进军を阻止せよ	事件 5 发生 / 岛津义弘未侵入 C 区域 / 与岛津义弘战斗	击破岛津义弘	–

信长天下统一战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	前田庆次、中央突破	前田庆次健在 + 侵入 D 区域 or 柴田胜家侵入 D 区域 or 战斗开始一定时间
2	伊达政宗、铁炮战法	伊达军未向 C 区域进军 + 羽柴秀吉侵入 A 区域 or 侵入 A 区域
3	清州城陷落	事件 10 未发生 / 织田信忠击破
4	直江兼续军略始动	事件 10 未发生 / 直江兼续健在 + 事件 3 发生 or 侵入 F 区域
5	岛津义弘、中央突破	岛津义弘健在 + 侵入 G 区域 or 侵入 H 区域 or 击破前田庆次且击破真田幸村、直江兼续、伊达政宗任意一人
6	德川家康、本阵を移す	事件 10 未发生 /G 区域关门 / 击破直江兼续
7	本多忠胜、出阵	事件 8 未发生 / 本多忠胜健在 / 击破直江兼续
8	直江兼续、出阵	事件 7 未发生 / 直江兼续健在 / 击破本多忠胜
9	明智军の救援	伊达军向岩崎城进军 or 事件 5 发生 or 事件 3 发生
10	织田信长、攻击指令	侵入 I 区域 or 击破岛津义弘

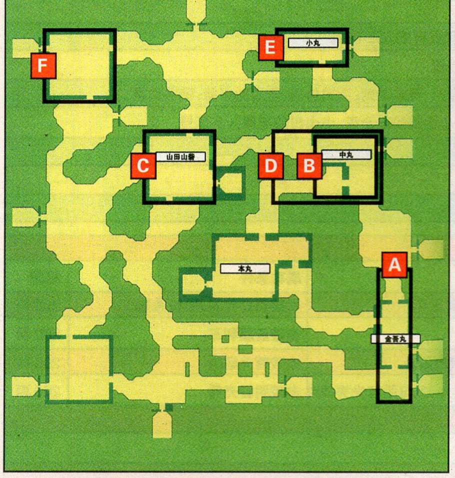
金崎撤退战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	北东砦を制压し突破せよ	事件 2 发生	击破朝仓景纪、真柄直隆	200 两
2	德川家康を救援せよ	德川家康健在 / 与阿闭贞征战斗	击破阿闭贞征	200 两
3	织田信长を救援せよ	事件 3 发生 / 鱼住景固或富田长繁健在 / 侵入 A 区域	击破阿闭贞征	200 两
4	挟击部队を扫讨せよ	事件 6 发生	击破远藤直经、赤尾清纲	200 两
5	浅井长政を击破せよ	事件 7 发生 / 与浅井长政战斗	击破浅井长政	200 两
6	朝仓义景を击破せよ	与朝仓义景战斗	击破朝仓义景	200 两

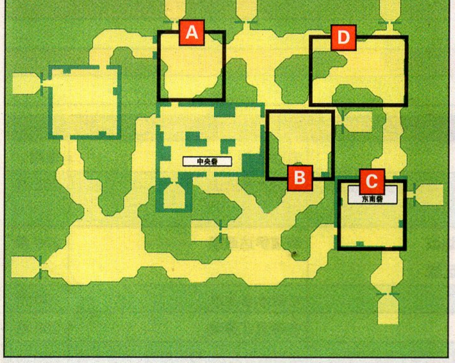
金崎撤退战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	织田信长、逃走开始	战斗开始后
2	北东砦の闭じ入め	事件 6 未发生 / 侵入 B 区域
3	家康と忠胜の协力	德川家康和本多忠胜健在 / 战斗开始后一定时间
4	援军第一阵登场	织田信长通过 C 区域

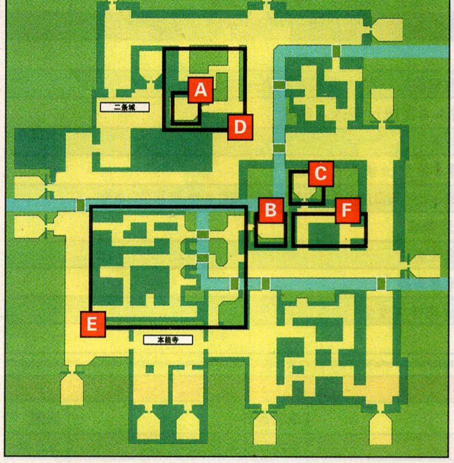
二、小谷城攻略战

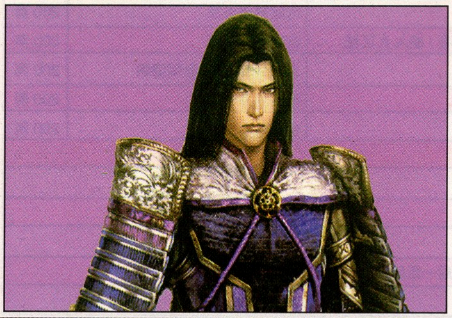


三、杂贺攻め



四、本能寺之变







金崎撤退战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
5	援军第二阵登场	织田信长通过 D 区域
6	援军第三阵登场	织田信长通过 E 区域
7	浅井军本队登场	织田信长通过 F 区域

小谷城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	朝仓军の砦侵入を阻止せよ	事件 2 发生 / 事件 7 未发生 / 鱼住景固、山崎长德未侵入 C 区域 / 羽柴秀吉健在 / 与鱼住景固、山崎长德任意一人战斗	击破鱼住景固、山崎长德	200 两
2	工作部队を护卫せよ	事件 2 发生 / 事件 7 未发生 / 工作部队健在且未侵入 C 区域	工作部队侵入 C 区域	200 两
3	小谷城中丸を制压せよ	事件 7 未发生 / 事件 4 发生 / 新庄直赖健在 / 侵入 D 区域	击破新庄直赖	200 两
4	小谷城小丸を制压せよ	事件 5 发生 / 事件 7 未发生 / 阿闭贞征健在 / 侵入 E 区域	击破阿闭贞征	200 两
5	小谷城金吾丸を制压せよ	事件 8 发生 / 事件 7 未发生 / 宫部润继、柴田胜家健在 / 侵入 A 区域	击破宫部润继	200 两

小谷城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	开始时号令	战斗开始后
2	小谷は后回し	羽柴秀吉健在 + 侵入小谷城北门附近 or 侵入小谷城南门附近 or 侵入 F 区域 or 战斗开始后一定时间
3	朝仓军撤退	击破朝仓义景
4	砦の壁爆破	羽柴秀吉健在 / 羽柴工作队位于 C 区域 / 击破朝仓义景
5	织田军进军开始	事件 7 未发生 / 新庄直赖击破
6	工作失败	事件 4 未发生 / 羽柴秀吉击破 / 羽柴工作队消灭
7	浅井、朝仓军总攻击	事件 4 未发生 / 事件 6 发生,侵入 B 区域
8	长政突击	侵入小谷城本丸

杂贺攻め:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	三井游云轩を击破せよ	事件 16 未发生 / 事件 6 发生 / 与三井战斗	击破三井游云轩	200 两
2	柴田胜家を救援せよ	事件 8 发生 / 事件 17、18 未发生 / 柴田胜家、关扫部健在	击破关扫部	200 两
3	前田利家を救援せよ	事件 10 发生 / 事件 17、18 未发生 / 前田利家、的场源四郎健在 / 侵入 B 区域	击破的场源四郎	200 两
4	南东砦を制压せよ	事件 14 发生 / 事件 16 未发生 / 杂贺孙六、坂井与四郎健在	事件 15 发生	–
5	佐久间信盛の火计を支援せよ	事件 16 发生 / 事件 17、18 未发生 / 佐竹义昌、佐久间信盛健在 / 接近佐久间信盛	事件 17 发生	200 两
6	逃亡する杂贺众をすべて击破せよ	事件 17 发生 / 与民兵开始战斗	击破全部民兵	200 两

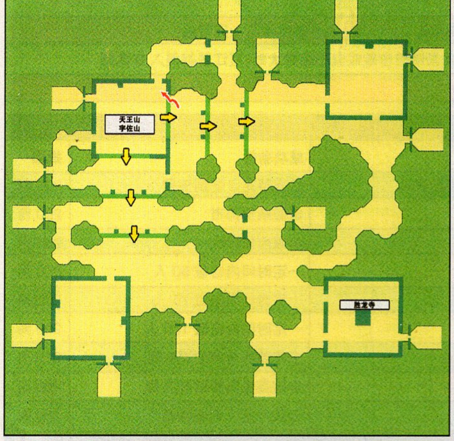
杂贺攻め:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	羽柴秀吉撤退	羽柴秀吉健在 / 战斗开始后一定时间
2	杂贺の伏兵	侵入特定区域会后
3	南门封锁 2	事件 16 未发生 / 崛秀政健在 / 击破中央砦南门守卫民兵
4	北门封锁	事件 16 未发生 / 柴田胜家健在 / 击破中央砦北门守卫民兵
5	东门封锁	事件 16 未发生 / 前田利家健在 / 击破中央砦东门守卫民兵
6	三井游云轩の奇袭 1	事件 16 未发生 / 崛秀政健在 / 事件 3 发生后一定时间
7	三井游云轩の奇袭 2	事件 6 未发生 / 事件 17 或 18 发生
8	关扫部の奇袭 1	事件 16 未发生 / 柴田胜家健在 / 事件 4 发生后一定时间
9	关扫部の奇袭 2	事件 8 未发生 / 事件 17 或 18 发生
10	的场源四郎の奇袭 1	事件 16 未发生 / 前田利家健在 / 事件 5 发生后一定时间
11	的场源四郎の奇袭 2	事件 10 未发生 / 事件 17 或 18 发生
12	宫本兵部の伏兵	织田信忠健在且战斗开始后一定时间或织田信忠败走、羽柴秀吉退却时侵入 D 区域
13	泷川一益が挑发される	事件 14 未发生 / 杂贺孙六、泷川一益健在 / 战斗开始后一定时间
14	坂井与四郎の伏兵	事件 16 未发生 / 侵入 C 区域或泷川一益侵入 C 区域
15	南东砦制压	事件 16 未发生 / 击破杂贺孙六、坂井与四郎
16	火计工作开始	战斗开始后一定时间 or 己方武将败走 3 人以上 or 击破敌武将 7 人以上
17	火计工作成功	击破佐竹义昌 / 佐久间信盛接近中央砦
18	火计工作失败	事件 17 未发生 / 佐久间信盛败走
19	光秀と孙市	与杂贺孙市战斗

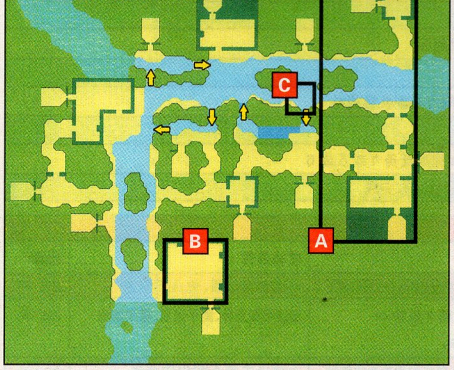
本能寺之变:任务一览

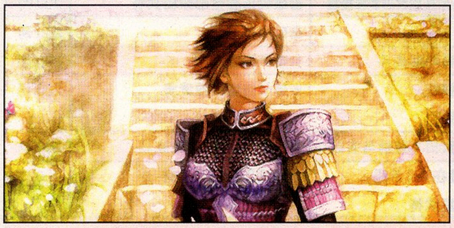
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	斋藤利三を援护せよ	事件 2 发生 / 事件 3、4 未发生 / 斋藤利三健在 / 接近斋藤利三	事件 3 发生	200 两
2	二条城攻击部队を救援せよ	织田信忠健在 / 明智秀满或柴田胜定健在 / 侵入二条城附近	健在织田信忠	200 两
3	安田国继を援护せよ	安田国继、森兰丸健在 / 接近森兰丸	击破森兰丸	200 两
4	北路地の诘所を制压せよ	事件 5 发生 /A 区域有敌军士兵 / 侵入北路地诘所	击破诘所头	200 两
5	中央路地の诘所を制压せよ	事件 5 发生 /B 区域有敌军士兵 / 侵入中央路地诘所	击破诘所头	200 两
6	东路地の诘所を制压せよ	事件 5 发生 /C 区域有敌军士兵 / 侵入东路地诘所	击破诘所头	200 两

五、山崎之战



外传、光秀天下统一战





本能寺之变：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	开始时号令	战斗开始时
2	火计工作开始	战斗开始后一定时间
3	火计成功	事件 2 发生 / 事件 4 未发生 / 斋藤利三健在 / 斋藤利三到达火计地点
4	火计失败	事件 3 未发生 / 斋藤利三被击破
5	路地からの敌	侵入 D 区域 or 侵入 E 区域 or 侵入 F 区域
6	本能寺开门	击破森兰丸、织田信忠、赤坐直则、村井贞胜、薄田景宗、小仓松寿、汤浅甚介 / 玩家或明智军武将侵入本能寺门前
7	本堂开门	击破阿市、浓姬

山崎之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	羽柴军の炮击を止せよ	事件 2 发生 / 事件 8 未发生 / 黑田官兵卫健在 / 侵入大筒附近	击破黑田官兵卫	200 两
2	天王山を制压せよ	事件 8 未发生 / 石田三成健在 / 侵入天王山	击破石田三成	200 两
3	胜龙寺を防卫せよ	事件 1 发生 / 明智秀满健在 / 丹羽长秀或池田恒兴健在 / 与丹羽长秀或池田恒兴战斗	击破丹羽长秀和池田恒兴	200 两
4	羽柴军の天王山侵入を阻止せよ	事件 4 发生	击破崛秀政、杂贺孙市	–

山崎之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	开始时号令	战斗开始时
2	炮击を止めよ	黑田官兵卫健在 / 战斗开始后经过 1 分钟
3	天王山制压	事件 7 未发生 / 石田三成击破
4	天王山への攻击	松田政近、崛秀政健在 / 制压天王山后一定时间
5	细川、筒井登场	战斗开始后一定时间 or 明智秀满被击破和一定时间 or 侵入羽柴本阵附近 or 击破丹羽长秀、池田恒兴，侵入天王山
6	明智军进军开始	松田政近健在 / 击破岛左近、细川藤孝、细川忠兴、筒井顺庆
7	本阵の危机	敌军部队侵入明智本阵
8	羽柴军进军开始	事件 7 发生 or 松田政近被击破 or 明智军武将 6 人以上被击破

光秀天下统一战：任务一览

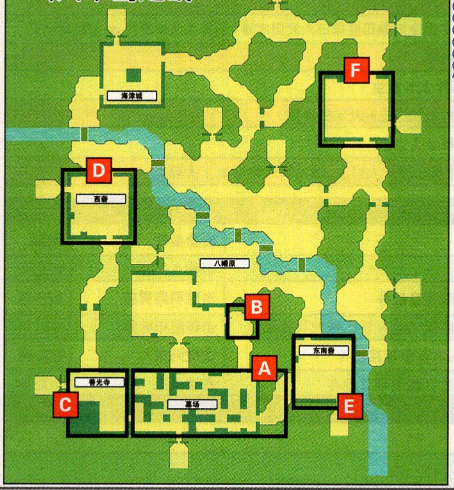
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	伊势贞兴を救援せよ	伊势贞兴健在 / 柴田胜家未向明智本阵进军 / 与胜家、利家战斗	击破胜家、利家	200 两
2	津田信春を救援せよ	津田信春健在 / 前田庆次未向明智军本阵进军 / 与前田庆次战斗	击破前田庆次	200 两
3	伊达军を歼灭せよ	事件 6 发生 + 与伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎任意一人战斗	击破伊达军武将	200 两
4	松田政近を救援せよ	事件 4 发生 / 松田政近健在 / 与阿国或井伊直政战斗	击破阿国、色部长实、井伊直政	200 两
5	风魔小太郎を击破せよ	事件 9 发生 / 与风魔小太郎战斗	击破风魔小太郎	200 两
6	德川本阵门を突破せよ	与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两

光秀天下统一战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	明智军、进军开始	战斗开始时
2	柴田胜家の名乘り	柴田胜家健在 / 伊势贞兴被击破
3	前田庆次の名乘り	前田庆次健在 / 津田信春被击破、玩家侵入 A 区域
4	明智军第二阵、进军开始	并河易家、松田政近健在 + 柴田胜家击破 or 前田庆次击破 oe 津田信春败走，玩家侵入 A 区域
5	伊达政宗の谋略	事件 6 未发生 / 伊达政宗、阿闭贞征健在 / 并河易家败走，玩家侵入 A 区域
6	伊达铁炮队出现	事件 5 未发生 / 侵入 B 区域
7	真田の军略	真田幸村健在 / 松田政近侵入 C 区域
8	真田幸村の名乘り	真田幸村健在 + 击破敌武将 3 人以上 or 己方武将被击破 5 人以上 or 阿国开始进军后一定时间 or 玩家侵入 A 区域
9	风魔小太郎の奇袭	与本多忠胜开始战斗时

上杉谦信全关卡&任务&事件一览

一、川中岛之战



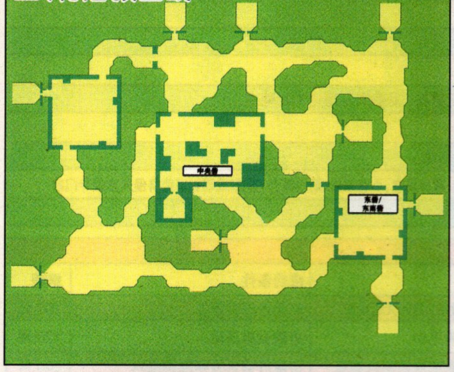
川中岛之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	西砦を制压せよ	事件 4、5 未发生 + 与武田义信战斗 or 侵入 D 区域	击破武田义信	200 两
2	南东砦を制压せよ	事件 4、5 未发生 + 与山县昌景战斗 or 侵入 E 区域	击破山县昌景	200 两
3	别动队の本阵侵入を阻止せよ	事件 2 未发生 + 与马场信房战斗 or 侵入南东砦	击破马场信房、小山田信茂	200 两
4	味方本阵を防卫せよ	事件 2 发生 / 任务 4 为发生 + 与马场信房战斗 or 与小山田信茂战斗	击破马场信房、小山田信茂	200 两
5	别动队と共に伏兵部队を扫讨せよ	事件 4 发生 / 直江景纲和鬼小岛弥太郎健在	击破武田信丰、土屋昌次、诸角昌清	200 两
6	岛左近を击破せよ	事件 7 发生 / 与岛左近战斗	击破岛左近	200 两

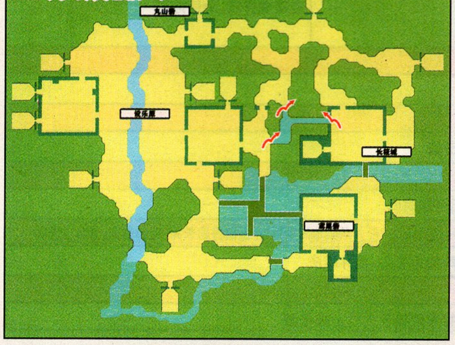
川中岛之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	海津城开城	击破八幡原上武将 2 人以上 or 战斗开始后一定时间
2	武田军别动队	事件 1 发生 / 马场信房或小山田信茂侵入 F 区域
3	上杉军援军、善光寺に出现	战斗开始后一定时间 or 击破马场信房和小山田信茂 or 击破山县昌景和八幡原上 4 名武将 or 击破武田义信和八幡原上 4 名武将

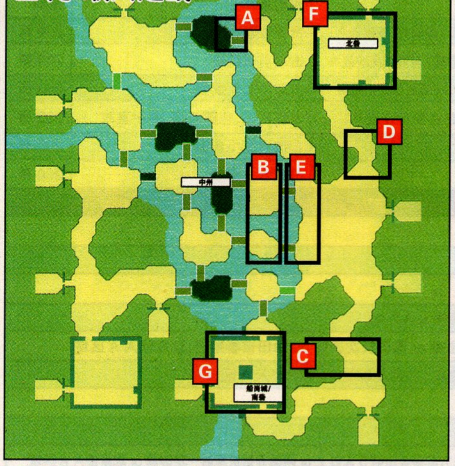
二、村落救出战



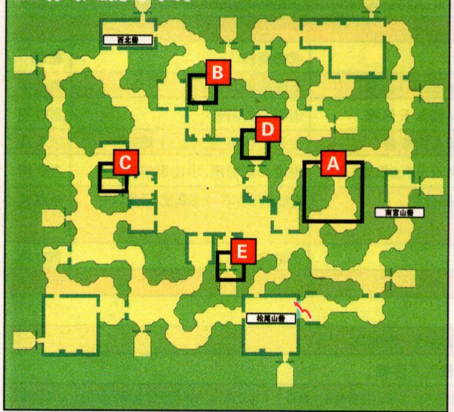
三、长筱乱入



四、手取川之战



五、关之原决战



川中岛之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
5	信玄、武田本阵に出现	事件4未发生/鬼小岛弥太郎、直江景纲侵入B区域/事件3发生后一定时间
6	岛左近、武田本阵に出现	事件4发生/武田信丰、土屋昌次、诸角昌清被击破或鬼小岛弥太郎、直江景纲侵入B区域
7	岛左近、上杉本阵へ奇袭	事件5发生后一定时间

村落救出战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	民兵を救え	民兵健在/民兵与特定副头目战斗/接触民兵	击破特定2名副头目	200两
2	孙市を倒せ	事件7发生/与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200两
3	庆次を倒せ	事件7发生/与前田庆次战斗	击破前田庆次	200两
4	一定时间·50讨	事件5发生/随机发生该任务	一定时间内击破50人	200两
5	一定时间·75讨	事件5发生/随机发生该任务	一定时间内击破75人	200两
6	一定时间·100讨	事件5发生/随机发生该任务	一定时间内击破100人	200两
7	东砦救援	事件1发生/与袭击东砦的副头目战斗	击破袭击东砦的副头目	200两
8	西砦救援	事件3发生/与袭击西砦的副头目战斗	击破袭击西砦的副头目	200两
9	村落を夺还せよ	事件3发生/与特定副头目战斗	击破特定4名副头目	200两

村落救出战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	东砦の危机	战斗开始后
2	无谋な民兵	事件1发生/玩家、民兵与特定副头目战斗
3	村落夺还	事件1,3发生/击破特定5名副头目
4	山贼の二段构え	特定4名副头目健在/玩家侵入西砦附近与副头目战斗
5	山贼の挑发	事件4发生/玩家进入村落
6	村落乱斗	事件4发生+击破特定3名副头目 or 完成任务4或5或6
7	乱入者たち	事件5发生/民兵全员健在/任务4或5或6完成

长筱乱入:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	长筱城制压	事件1发生/事件3,5未发生+进入长筱城 or 与织田信雄或佐久间信盛战斗	击破织田信雄、佐久间信盛	200两
2	鸢ケ巢砦制压	事件2发生/事件3,5未发生+进入鸢ケ巢砦 or 与明智光秀、奥平信昌或松平信康战斗	击破明智光秀、奥平信昌、松平信康	200两
3	骑马队共斗	事件3发生/武田骑马队全员进军/与设乐原任意织田武将接触	击破设乐原全部织田武将	200两
4	信玄救援	事件8发生/与服部半藏战斗	击破服部半藏	200两
5	胜家を止めろ	事件7发生/柴田胜家进入武田本阵前与其战斗	击破柴田胜家	200两
6	左近救援	事件6发生/长筱城敌武将任意一人健在+接触岛左近 or 与长筱城内敌武将战斗	击破长筱城内敌武将	200两
7	德川军を止めろ	事件8发生/德川军或神原康政进入武田本阵前与其战斗	击破德川家康、神原康政	200两
8	骑马队救援	事件5发生/幸村、胜赖、马场、内藤健在/设乐原织田武将任意一人健在/接触上述任意武将	击破设乐原织田武将	200两

长筱乱入:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	后顾の忧い断をて1	织田信雄和佐久间信盛健在/事件3,5未发生
2	后顾の忧い断をて2	织田信雄、佐久间信盛击退/明智光秀健在/事件3,5未发生/玩家、直江兼续或鬼小岛进入鸢ケ巢砦
3	雨が降る	事件4,5未发生+击破织田信雄、佐久间信盛 or 击破明智光秀、奥平信昌、松平信康 or 战斗开始后一定时间 or 制压长筱城和鸢ケ巢砦
4	胜赖动く	武田胜赖健在/事件3,5未发生+事件7发生时柴田胜家进入武田本阵/任务1,2未发生 or 上杉军全灭
5	策ならず	事件3未发生/自军武将进入设乐原中央
6	里から攻める	鸢ケ巢砦、长筱城敌任意武将健在/事件3,5发生
7	胜家の挑发	胜家3,4未发生/柴田胜家健在/通过丸山砦进入设乐原中央
8	德川军到着	事件5发生/事件3发生时击破敌武将3人以上
9	信长の怒り	己方全体士气一定数值以上、设乐原武将击破4人以上、德川军武将击破3人以上

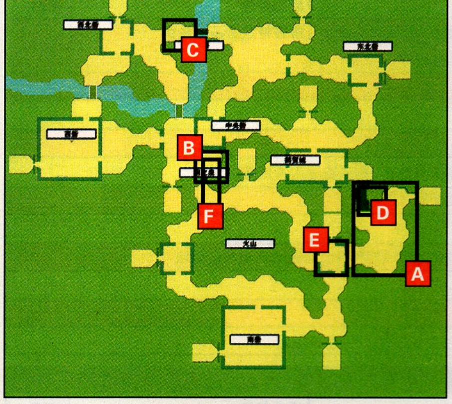
手取川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	舟冈城を制压し、水门を开け	事件3发生	事件4发生	200两
2	羽柴秀吉を击破せよ	事件4,5未发生/与羽柴秀吉战斗	击破羽柴秀吉	200两
3	柴田胜家の中洲突破を阻止せよ	事件4,5未发生/柴田胜家未侵入E区域前与其战斗	击破柴田胜家	200两
4	阿市の本阵侵入を阻止せよ	事件10发生/阿市侵入本阵前与其战斗	击破阿市	200两
5	浓姬の中洲突破を阻止せよ	事件9发生/浓姬侵入E区域前与其战斗	击破浓姬	200两

手取川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	织田军进军开始	战斗开始后一定时间

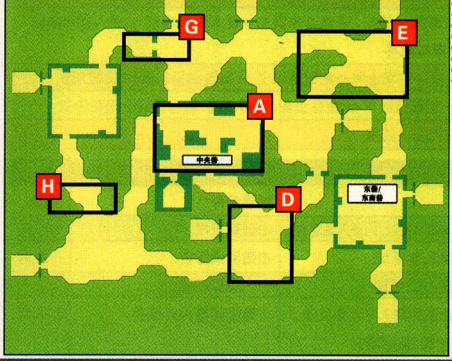
外传、九州征伐





阿市全关卡 & 任务&事件一览

一、村落救出战



手取川之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
2	柴田胜家の突进	柴田胜家健在 / 事件 4、5 未发生 + 击破织田军武将 2 人以上 or 侵入 A、B、C 区域 or 战斗开始后一定时间
3	水门开门指示	事件 4、5 未发生 / 明智光秀或安藤守就健在 or 侵入 G 区域，与明智光秀或安藤守就战斗
4	水计成功	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 击破明智光秀和安藤守就
5	水计失败	事件 3 发生 / 事件 4 未发生 + 击破柴田胜家 or 柴田胜家侵入 D 区域
6	羽柴秀吉の共斗	羽柴秀吉健在 / 事件 5 发生
7	羽柴秀吉、再登场	事件 4 发生时羽柴秀吉已经被击破 / 柴田胜家被击破
8	织田信长登场	事件 7 发生后一定时间 / 事件 7 发生后击破羽柴秀吉 / 事件 4 未发生、击破柴田胜家 / 水计前击破羽柴秀吉、水计后击破柴田胜家
9	浓姬进军开始	事件 8 发生后一定时间 / 浓姬健在 + 羽柴秀吉击破 or 事件 8 发生后一定时间
10	阿市进军开始	事件 8 发生后一定时间 / 阿市健在 + 羽柴秀吉击破 or 事件 8 发生后一定时间

关之原决战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	中央制霸	中央 4 据点未夺取 / 己方据点夺取部队健在 / 敌据点夺取部队健在	击破敌据点夺取武将	200 两
2	兼续救援	事件 3 发生 / 木曾义昌或三枝守友生存 / 接触直江兼续	击破木曾义昌、三枝守友	200 两
3	松尾山砦制压	事件 5 发生 / 砦内任意敌将生存 / 接触砦内任意敌将	击破岛左近、小山田信茂、马场信房、仁科盛信	200 两
4	北西砦防卫	事件 4 发生 / 武田信廉或真田信之生存 / 上条政繁、甘铂景继生存 + 与武田信廉、真田信之战斗 or 向北西砦进军	击破武田信廉、真田信之	200 两
5	半藏止めろ	事件 7 发生 / 服部半藏进入上杉本阵前与其战斗	击破服部半藏	200 两
6	双臂突破	事件 9 发生 / 真田幸村、武田胜赖生存 / 与真田幸村、武田胜赖战斗	击破真田幸村、武田胜赖	200 两

关之原决战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	两军激突	战斗开始后
2	直江兼续进军	事件 1 发生 or 战斗开始后一定时间
3	南宫山砦の刺客	
4	相击ち	武田信廉、真田信之生存 / 上条政繁、甘铂景继生存 / 事件 2 发生
5	松尾山砦进入	事件 6 未发生 + 进入松尾山砦 or 直江兼续进入松尾山砦
6	第三手	事件 5 未发生 + 全据点占据 or 全据点进军武田武将或上杉武将击破 or 战斗开始后一定时间
7	德川援军到着	战斗开始后一定时间，事件 5、6 发生 + 上杉军比武田军夺取据点多 / 松尾山砦敌将全击破 / 武田信廉、真田信之击破
8	军神呼应	上杉军夺取据点多于武田军 / 事件 7 发生后
9	武田军双壁	事件 7 发生后 / 上杉军武将进入敌本阵附近 / 击破德川家康或服部半藏或稻姬

九州征伐：任务一览

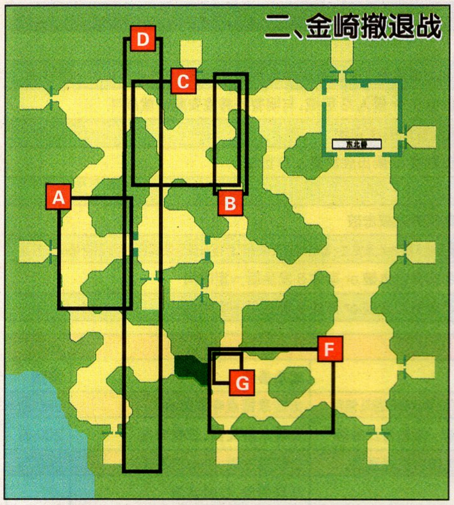
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	崖崩し突破	事件 1 发生 / 与佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀战斗	击破佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀	200 两
2	羽柴军击破	与羽柴秀吉、崛秀政、蜂须贺小六战斗	击破羽柴秀吉	200 两
3	兼续救援	事件 3 发生 / 事件 7 未发生 / 接触岛津丰久、黑田官兵卫、黑田长政	击破岛津丰久、黑田官兵卫、黑田长政	200 两
4	幸村救援	事件 6 发生 / 事件 7 未发生 /ねね、前田利家生存 / 真田幸村与ねね、前田利家战斗	击破ねね、前田利家	200 两
5	上杉本阵防卫	与岛津岁久、岛津忠恒战斗	击破岛津岁久、岛津忠恒	200 两
6	武田本阵防卫	与岛津家久、岛津忠长战斗	击破岛津家久、岛津忠长	200 两

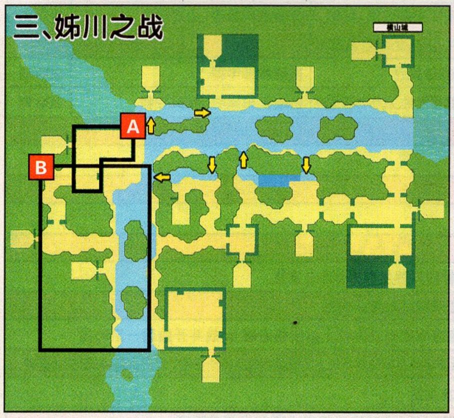
九州征伐：事件一览

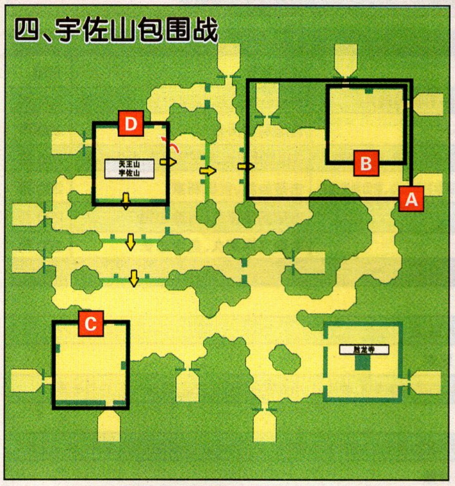
编号	事件名称	发生条件
1	崖崩しの即	佐佐成政健在 / 事件 7 未发生 / 进入 A 区域
2	间欠泉开く	事件 3、4 未发生 / 进入间欠泉北侧 B 区域
3	丰久进军	事件 1 发生 or2 发生 or4 发生 or2、4 未发生，击破羽柴秀吉、崛秀政、小六或击破佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀
4	桥落ちる	事件 2、5 未发生 / 进入 C 区域
5	鹤贺城を越えろ	羽柴秀吉生存 + 进入鹤贺城 or 事件 2 发生 or 事件 4 发生·事件 2、4 未发生，击破丰久、官兵卫、长政或击破佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀
6	ねね进军	与羽柴秀吉、崛秀政、蜂须贺小六战斗开始
7	岛津の秘策	己方武将或武将进入岛津本阵
8	光秀·兰丸进军	事件 7 发生 / 击破义弘、义久影武者 / 击破浓姬、织田信忠

村落救出战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	东砦制压	事件 5 发生 / 特定副头目健在 / 玩家进入东砦	击破特定 2 名副头目	200 两
2	浅井军救援	事件 1 发生 / 事件 5 发生前 + 救出矶野员昌、赤尾清纲 or 与特定副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两
3	孙市を倒せ	事件 4 发生 / 与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
4	小次郎を倒せ	事件 8 发生 / 与佐佐木小次郎战斗	击破佐佐木小次郎	200 两
5	山贼击破	事件 3 发生 / 与特定副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两
6	山贼扫讨	事件 6 发生 / 副头目健在 / 民兵健在 + 玩家接触民兵 or 进入 A 区域	击破特定数名副头目	200 两
7	长政救援	事件 1 发生 / 事件 5 未发生 / 浅井长政与特定副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两









村落救出战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
8	村落救援	事件 2 发生 / 事件 5 未发生 / 全民兵健在 / 特定副头目健在 + 玩家与民兵接触 or 与特定副头目战斗	击破特定 2 名副头目	–

村落救出战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	浅井军东砦へ	事件 5 发生前
2	村落の危机 1	事件 5 发生前 / 民兵任一健在 / 特定副头目健在 / 副头目进入 A 区域
3	副头目の急袭	事件 5 未发生 / 玩家、浅井长政进入 D 区域
4	招かれざる客	是 5 发生前 / 进入 E 区域
5	东砦进入	特定副头目健在 + 进入 E 区域 or 浅井长政或矶野员昌或赤尾清纲进入 E 区域
6	村落の危机 2	事件 5 发生 / 民兵任一健在
7	头目本阵奇袭	击破特定副头目后
8	招かれざる可	全副头目击破 + 进入 G 或 H 区域 or 浅井长政进入 G 或 H 区域

金崎撤退战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	援军を要请せよ	朝仓义景健在 / 德川家康或神原康政健在 + 接近朝仓义景 or 与德川家康战斗 or 与神原康政战斗 or 侵入朝仓本阵	击破德川家康、神原康政	200 两
2	火计部队护卫	海北纲亲健在 / 杂贺孙市健在 + 接近海北纲亲 or 与杂贺孙市战斗	海北纲亲到达火计地点,击破杂贺孙市	200 两
3	光秀击破	事件 5 发生 / 与明智光秀战斗	击破明智光秀	200 两
4	朝仓救援	事件 5 发生 / 朝仓义景健在 / 与柴田胜家或前田利家战斗	击破柴田胜家、前田利家	200 两
5	浓姬、兰丸击破	浓姬或森兰丸与浅井长政战斗 / 浅井长政侵入 A 区域 / 与浓姬、森兰丸战斗	击破浓姬、森兰丸	200 两

金崎撤退战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	信长の退却 1	战斗开始后
2	援军要请	朝仓义景健在 / 德川家康或神原康政健在 + 德川军侵入朝仓本阵 or 与德川军战斗 or 浅井长政与德川军战斗
3	信长の退却 2	进入 B 区域 / 浅井长政进入 B 区域 or 赤尾清纲、新庄直赖击破 or 援军要请成功
4	火计开始	事件 3 发生
5	光秀出现	侵入 C 区域 / 浅井长政侵入 C 区域
6	中央からの伏兵	朝仓义景健在 + 明智光秀击破且玩家或浅井长政在 D 区域 or 火计作战成功 or 与织田信长战斗
7	浓姬出现	侵入 A 区域 / 浅井长政、赤尾清纲、新庄直赖侵入 A 区域 / 与织田信长战斗

姊川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	织田本阵の门を突破せよ	与坂井政尚、可儿才藏、佐久间信盛、池田恒兴战斗	事件 9 发生	200 两
2	浅井长政を援护せよ	事件 4 发生 / 与稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就战斗或接近浅井长政	击破稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就	200 两
3	横山城を救援せよ	事件 2 未发生 / 远藤直经健在 / 美浓三人众任一健在 / 与丹羽长秀战斗或侵入横山城附近	击破丹羽长秀	200 两
4	德川军の朝仓本阵侵入を阻止せよ	事件 3 发生 / 事件 7 未发生 / 神原康政未侵入 A 区域 / 侵入 B 区域 / 与神原康政战斗	击破神原康政	200 两
5	浅井本阵を防卫せよ	事件 5 发生 / 浅井本阵阵头健在 / 羽柴秀吉、杂贺孙市健在 + 与羽柴秀吉或杂贺孙市战斗 or 侵入浅井本阵	击破羽柴秀吉、杂贺孙市	200 两

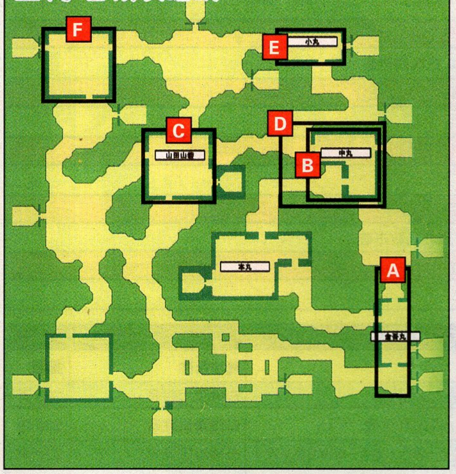
姊川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	织田本阵第一北门(西门)开门	击破坂井政尚(北门)/ 击破佐久间信盛(西门)
2	横山城陷落	丹羽长秀健在 / 击破远藤直经
3	德川军の动き	击破任一织田武将或侵入 B 区域
4	援军登场	浅井长政到达织田本阵第一北门 or 武将侵入德川本阵
5	秀吉の作战(本阵)	羽柴秀吉、杂贺孙市、浅井本阵阵头健在 / 事件 7 未发生 + 侵入织田本阵 or 侵入德川本阵 or 事件 7、8 未发生,与神原康政战斗
6	秀吉の作战(长政)	羽柴秀吉、杂贺孙市、浅井本阵阵头健在 / 事件 5 未发生 + 侵入织田本阵 or 侵入德川本阵 or 事件 7、8 未发生,与神原康政战斗
7	朝仓军撤退(胜)	事件 8 未发生 / 击破神原康政 + 自军士气一定数值以上 or 击破德川家康 or 击破织田信长
8	朝仓军撤退(败)	事件 7 未发生 + 自己士气一定数值以下 or 鱼住景固、富田长繁、朝仓景健全员被击破
9	织田本阵第二北门(西门)开门	击破森可成 or 击破明智光秀、柴田胜家

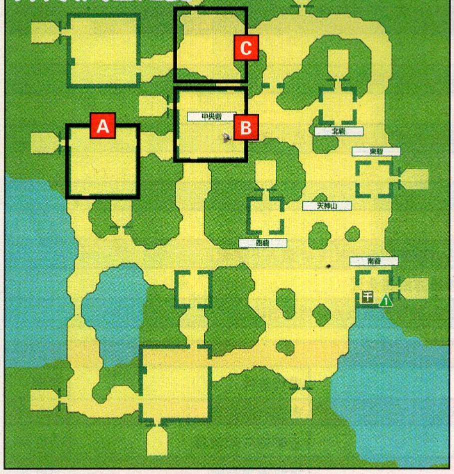
宇佐山包围战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	森可成の朝仓阵侵入を阻止せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 与森可成战斗,侵入 A 区域	击破森可成	200 两
2	羽柴秀吉の朝仓阵侵入を阻止せよ	事件 5 发生 / 羽柴秀吉未侵入 B 区域	击破羽柴秀吉	200 两
3	柴田胜家の浅井阵侵入を阻止せよ	事件 7 发生 / 柴田胜家未侵入 C 区域	击破柴田胜家	200 两
4	杂贺孙市と共に畿内众を扫讨せよ	事件 9 发生 / 杂贺孙市接近浅井阵 / 与六角义贤、三好长逸、三好政康、岩成友通、斋藤隆兴	击破全部畿内众武将	200 两

五、小谷城攻略战



外传、贱岳之变





宇佐山包围战：任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
5	宇佐山砦を防卫せよ	事件 11 发生 / 宇佐山守备头健在 / 进入 D 区域，与森兰丸或安藤守就战斗	击破森兰丸、安藤守就	200 两
6	织田本阵门を突破せよ	与浓姬战斗	击破浓姬	200 两

宇佐山包围战：事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	森可成の特攻	玩家接近 D 区域且己方部队进入 D 区域
2	森可成、朝仓阵を占据	事件 1 发生 / 森可成侵入 B 区域
3	织田军本队、登场	击破森可成
4	浅井军、宇佐山を占据	事件 1、3 发生 / 浅井长政侵入 D 区域 / 阿市侵入宇佐山砦 / 杂贺孙市侵入宇佐山砦
5	羽柴军、朝仓阵へ进军	事件 2 未发生 / 羽柴秀吉健在 / 事件 4 发生
6	明智军、宇佐山へ进军	事件 2 未发生 / 明智光秀健在 / 事件 4 发生
7	柴田军、浅井阵へ进军	事件 2 未发生 / 柴田胜家健在 / 事件 4 发生
8	织田军全军、宇佐山へ进军	事件 2、4 发生
9	杂贺孙市、浅井阵へ向かう	柴田胜家到达 C 区域，畿内众武将反叛 / 柴田胜家向 D 区域进军
10	织田军援军、またまた登场	事件 8 发生，击破秀吉、光秀、胜家 or 事件 8 未发生时，击破秀吉、光秀、胜家任意 2 人
11	森兰丸、宇佐山に侵入	事件 10 发生 / 宇佐山守备头健在 / 森兰丸侵入 D 区域

小谷城攻略战：任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	朝仓军の砦侵入を阻止せよ	事件 2 发生 / 事件 7 未发生 / 鱼住景固、山崎长德未侵入 C 区域 / 羽柴秀吉健在 / 与鱼住景固、山崎长德任意一人战斗	击破鱼住景固、山崎长德	200 两
2	工作部队を护卫せよ	事件 2 发生 / 事件 7 未发生 / 工作部队健在且未侵入 C 区域	工作部队侵入 C 区域	200 两
3	小谷城中丸を制圧せよ	事件 7 未发生 / 事件 4 发生 / 新庄直赖健在 / 侵入 D 区域	击破新庄直赖	200 两
4	小谷城小丸を制圧せよ	事件 5 发生 / 事件 7 未发生 / 阿闭贞征健在 / 侵入 E 区域	击破阿闭贞征	200 两
5	小谷城金吾丸を制圧せよ	事件 8 发生 / 事件 7 未发生 / 宫部润继、柴田胜家健在 / 侵入 A 区域	击破宫部润继	200 两

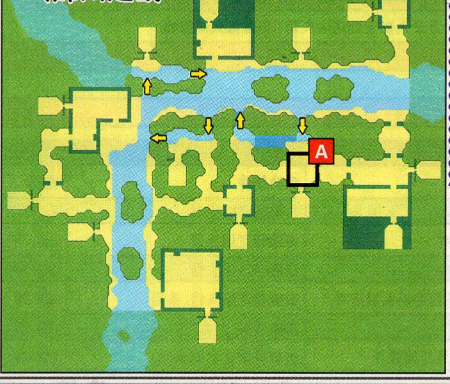
小谷城攻略战：事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	开始时号令	战斗开始后
2	小谷は后回し	羽柴秀吉健在 + 侵入小谷城北门附近 or 侵入小谷城南门附近 or 侵入 F 区域 or 战斗开始后一定时间
3	朝仓军撤退	击破朝仓义景
4	砦の壁爆破	羽柴秀吉健在 / 羽柴工作队位于 C 区域 / 击破朝仓义景
5	织田军进军开始	事件 7 未发生 / 新庄直赖击破
6	工作失败	事件 4 未发生 / 羽柴秀吉击破 / 羽柴工作队消灭
7	浅井、朝仓军总攻击	事件 4 未发生 / 事件 6 发生，侵入 B 区域
8	长政突击	侵入小谷城本丸

贱岳之变：任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	远藤直经を救援せよ	远藤直经与森可成战斗 / 与森可成战斗	击破森可成	200 两
2	宫部润继を救援せよ	宫部润继与ねね战斗 / 与ねね战斗且进入 A 区域	击破ねね	200 两
3	赤尾清纲を救援せよ	赤尾清纲与浓姬战斗 / 与浓姬战斗且进入 B 区域	击破浓姬	200 两
4	浅井长政を救援せよ	事件 3 发生 + 与池田恒兴战斗 or 与金森长近战斗 or 进入 C 区域	击破池田恒兴、金森长近	200 两

贱岳之变：事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	阿国登场	敌武将或己方武将败走 1 人
2	ねね登场	敌我双方武将败走 2 人以上
3	浅井长政出阵	敌我双方武将败走 3 人以上
4	浓姬出阵	敌我双方武将败走 4 人以上
5	立花暗千代、稻姬登场	击破浓姬
6	ねね、阿市に进军	事件 5 发生时ねね健在 / 事件 5 发生后一定时间
7	森兰丸登场	事件 6 发生时击破ねね或击破立花和稻姬 or 事件 6 未发生时击破立花和稻姬
8	阿国里切り	事件 7 发生后，没有敌方武将或第三方武将
9	浓姬、再度登场	敌方和第三方武将全击破后

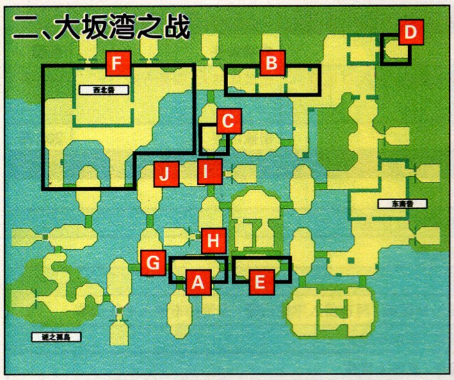
杂贺孙市全关卡 & 任务&事件一览

一、姊川之战

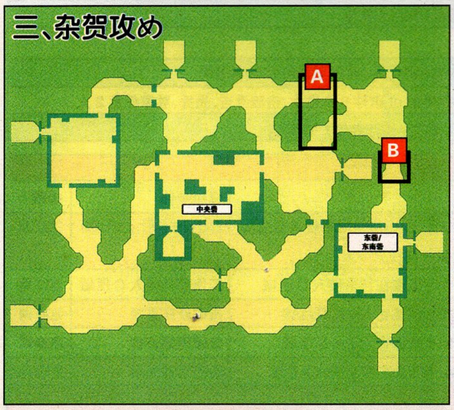


姊川之战：任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	浅井本阵を制圧せよ	事件 2、10 未发生 / 阿市健在 / 接近浅井本阵	击破阿市	200 两
2	浅井长政を本阵に入れるな	事件 2 未发生 / 浅井长政侵入织田本阵前与其战斗	击破浅井长政	500 两
3	朝仓本阵周边の第を全灭せよ	朝仓本阵门未打开 / 朝仓军武将任一健在 / 事件 8 发生	击破朝仓军阵外全部武将	200 两
4	横山城を制圧せよ	事件 2 未发生 / 横山城守备头健在 / 接近横山城	横山城制压	200 两

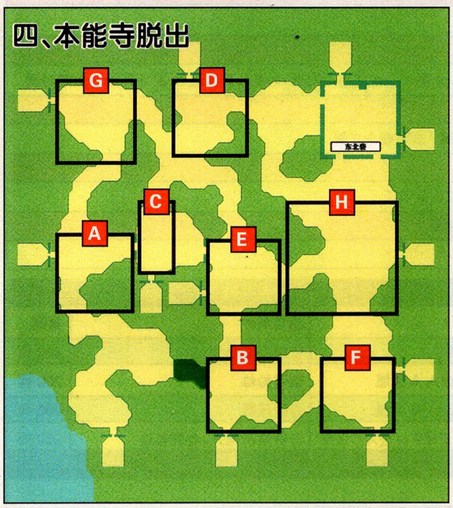
二、大坂湾之战



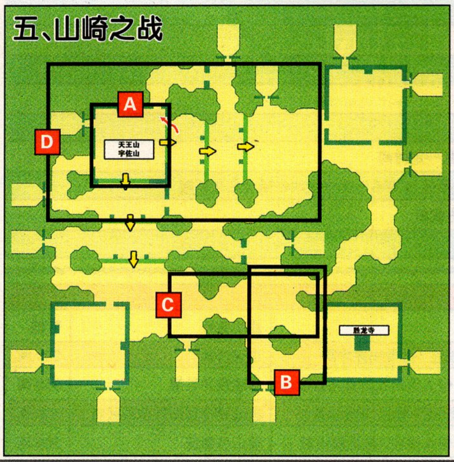
三、杂贺攻め



四、本能寺脱出



五、山崎之战



姊川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	浅井长政の奋战	浅井长政侵入 A 区域
2	浅井长政、织田本阵に接近	浅井长政健在 / 击破柴田胜家、佐久间信盛
3	浅井长政复活	击破浅井长政后一定时间 / 事件 4 为发生
4	长政最后の攻击	浅井长政健在 / 击破阿市
5	浅井本阵制压	事件 10 未发生 / 击破阿市
6	横山城制压	击破横山城守备头
7	织田军援军出现	事件 2 未发生 / 事件 6 发生后一定时间
8	织田军进军开始	事件 4 发生 / 朝仓义景健在 / 浅井长政击破
9	德川军进军开始	浅井长政健在 / 朝仓义景击破
10	阿市进军	阿市健在 / 事件 9 发生

大坂湾之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	南の船を制压せよ	荒木村重进军 / 事件 7 未发生 / 进入 A 区域	击破荒木村重	200 两
2	中央砦を夺取せよ	柴田胜家进军 / 事件 3、7 未发生 / 进入 B 区域	击破柴田胜家	200 两
3	村上武吉を救援せよ	村上武吉、织田信忠健在 / 事件 7 未发生 / 事件 1 发生 / 与织田信忠战斗	击破织田信忠	200 两
4	兵粮输送队を护卫せよ	毛利辉元健在 / 事件 3 发生	事件 5 发生	200 两
5	味方本阵を守りきれ	一揆众本阵阵头部队健在 / 事件 7 发生	事件 9 发生 / 击破织田信长	200 两

大坂湾之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	织田信忠奇袭	织田信忠、村上武吉健在 / 织田信忠与村上武吉军团战斗
2	船に架桥 1	击破荒木村重 or 事件 4 发生
3	兵粮船到着	己方本阵未陷落 / 事件 7 未发生 / 击破荒木村重 / 战斗开始后一定时间
4	船に架桥 2	击破 C 区域守备头 or 事件 7 发生
5	兵粮输送完了	事件 6 未发生 / 毛利辉元进入 D 区域
6	兵粮输送失败	事件 5 未发生 / 毛利辉元败走
7	织田军船登场	玩家不在 E 区域 + 事件 5 发生 or 事件 6 发生后一定时间 or 进入 F 区域
8	织田军本队出阵	事件 7 发生 / 事件 9 未发生 / 民兵以外己方武将全灭
9	一揆众出阵	事件 8 未发生 / 信长、浓姬、兰丸、嵋秀政、佐佐成政以外武将全击破

杂贺攻め:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	丰臣秀吉を击破せよ	玩家未通过 A、B 区域 / 战斗开始后	击破丰臣秀吉	200 两
2	杂贺孙六を救援せよ	事件 2 发生	击破佐久间信盛	200 两
3	土桥守重を救援せよ	事件 3 发生	击破前田利家	200 两
4	嵋内氏善を救援せよ	事件 4 发生	击破并河易家	200 两
5	佐竹义昌を救援せよ	事件 5 发生	击破筒井顺庆	200 两
6	明智光秀を击破せよ	事件 7 未发生 / 与明智光秀战斗	击破明智光秀	200 两

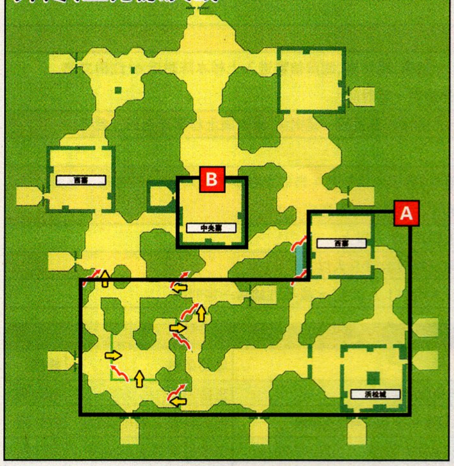
杂贺攻め:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	秀吉と对决	战斗开始后
2	南东砦に闭じ入められる	事件 7 未发生 / 杂贺孙六健在 / 佐久间信盛侵入南东砦 / 玩家侵入南东砦
3	杂贺众を救え1	事件 7 未发生 / 土桥守重健在 / 与前田利家战斗
4	杂贺众を救え2	事件 7 未发生 / 嵋内氏善健在 / 与并河易家战斗
5	杂贺众を救え3	事件 7 未发生 / 佐竹义昌健在 / 与筒井顺庆战斗
6	织田军铁炮队の伏兵	侵入伏兵所在区域
7	中央砦炎上	战斗开始后一定时间 / 杂贺孙六、土桥守重、嵋内氏善、佐竹义昌败走或到达中央砦
8	杂贺众退却	事件 7 发生 / 事件 9 未发生 / 己方 2 人以上到达中央砦 / 击破佐久间信盛
9	杂贺众突击	事件 7 发生 / 事件 9 未发生
10	孙市と光秀	与明智光秀开始战斗
11	孙市と信长	与织田信长开始战斗

本能寺脱出:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	民兵救援 1	民兵与副头目战斗 / 玩家与副头目战斗	击破特定副头目	200 两
2	民兵救援 2	民兵与副头目战斗 / 玩家与副头目战斗	击破特定副头目	200 两
3	民兵救援 3	民兵与副头目战斗 / 玩家与副头目战斗	击破特定副头目	200 两
4	民兵救援 4	民兵与副头目、头目战斗 / 玩家与副头目夺还头目战斗	击破特定副头目、头目	200 两
5	浓姬兰丸击破	事件 4 发生 / 与浓姬、兰丸发生战斗	击破浓姬、兰丸	200 两
6	闭じ入め突破	事件 3 发生 / 特定 2 名副头目健在比且与其战斗	击破特定 2 名副头目	200 两

外传、三方原决战



本能寺脱出:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	雾发生	战斗开始后
2	砦への道 1	特定民兵和副头目健在 + 玩家进入 A 区域 or 玩家进入 B 区域
3	中央闭じ入め	进入 C 区域
4	浓姬、兰丸节后	进入 D 或 E 或 F 区域
5	明智军の追击 1	事件 4 发生 / 进入 D 或 E 或 F 区域
6	砦への道 2	进入 G 区域或 H 区域
7	明智军の追击 2	击破浓姬、兰丸 / 进入砦之前
8	信长の亡灵	击破浓姬、兰丸 / 击破明智茂朝、斋藤利三 / 杂贺孙市进入砦中
9	风魔小太郎出现	击破织田信长后
10	ミニマップ复活	战斗开始后一定时间

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	加藤清正を天王山まで护卫せよ	事件 3 发生 / 丰臣军天王山守备头健在 / 接近加藤清正	加藤清正侵入 A 区域	200 两
2	胜龙寺を制压せよ	事件 5 发生 / 福岛正则、阿闭贞征健在 / 侵入 B 区域	击破阿闭贞征	200 两
3	明智军伏兵を击破せよ	事件 6 发生 / 福岛正则健在 / 斋藤利三、柴田胜定健在 / 侵入 B 区域	击破斋藤利三、柴田胜定	200 两
4	天王山を防卫せよ	事件 8 发生 / 丰臣军天王山守备头健在 / 与细川藤孝、细川忠兴战斗	击破细川藤孝、细川忠兴	200 两

山崎之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始时
2	明智军、天王山制压	事件 3 未发生 / 松田政近或并河易家侵入 A 区域
3	丰臣军、天王山制压	事件 2 未发生 / 玩家、秀吉、三成、ねね侵入 A 区域
4	第二波天王山	事件 3 发生 / 击破松田政近、并河易家 / 侵入胜龙寺附近
5	胜龙寺攻め	福岛正则健在 / 事件 2 或 3 发生 / 侵入 C 区域 / 战斗开始后一定时间
6	伏兵胜龙寺	击破阿闭贞征或福岛正则 / 侵入 D 区域
7	中央突破	战斗开始后一定时间 / 与斋藤利三、柴田胜定战斗 / 事件 4 发生后,与安田国继、伊势贞兴战斗
8	细川援军	丰臣军天王山守备头健在 / 战斗开始后一定时间 / 己方士气一定数值以下 / 侵入明智本阵
9	风魔登场	侵入 B 区域



三方原决战:任务一览

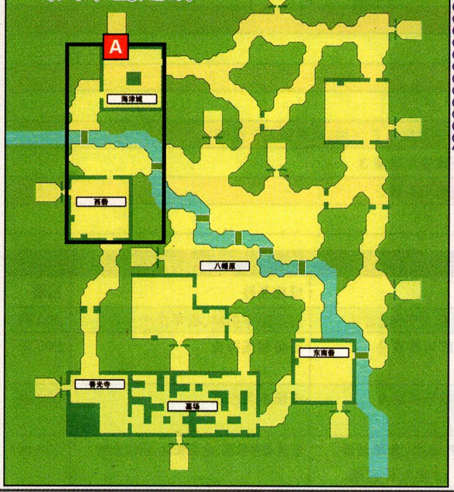
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	西砦を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 7 未发生 / 片仓重长、德川赖宣健在 / 接近片仓重长,与德川赖宣战斗	接近德川赖宣	200 两
2	北东砦を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 5 未发生 / 伊达秀宗、德川义直健在 / 接近伊达秀宗、与德川义直战斗	击破德川义直	200 两
3	西砦を防卫せよ	事件 7 发生 / 任务 1 成功 / 片仓重长健在 / 接近片仓重长、与德川秀忠、松平忠辉战斗	击破德川秀忠、松平忠辉	200 两

三方原决战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	武藏挑发	宫本武藏、片仓重长健在 / 战斗开始后
2	武藏焦れる	不接近宫本武藏 / 事件 3 未发生 / 击破德川赖宣、德川义直
3	武藏出る	事件 2 未发生 / 宫本武藏健在 / 侵入 B 区域
4	本阵を构える	击破宫本武藏或宫本武藏离开中央砦
5	味方援军出现	己方侵入 A 区域 / 战斗开始后一定时间
6	浜松城闭じ入め	侵入浜松城
7	敌援军出现	事件 6 发生
8	东砦开门	事件 6 发生

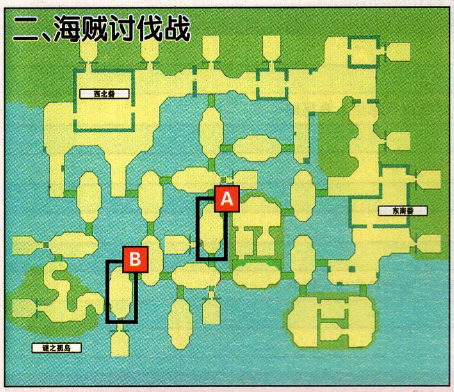
武田信玄全关卡&任务&事件一览

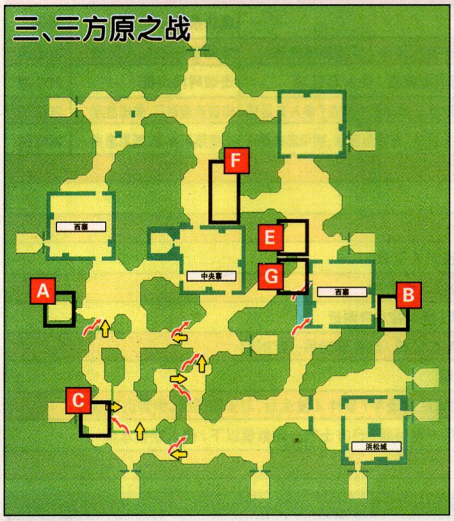
一、川中岛之战

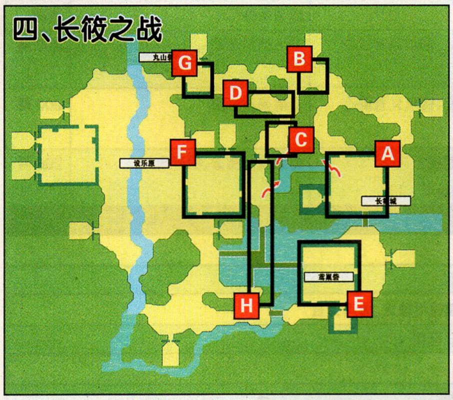


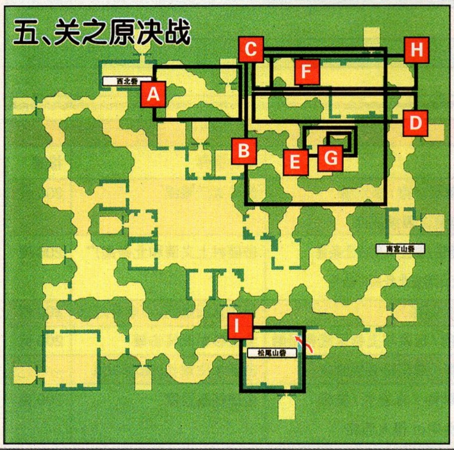
川中岛之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	海津城を防卫せよ	事件 5 发生 / 事件 7 未发生 / 穴山信君生存 / 直江兼续健在 + 玩家进入海津城 or 玩家与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
2	南东砦を防卫せよ	事件 3 发生 / 事件 7 未发生 / 山本勘助健在 / 村上义清或北条高广健在 + 玩家侵入南东砦 or 玩家与村上义清或北条高广战斗	击破村上义清和北条高广	200 两
3	武田本阵を防卫せよ	事件 3 发生 / 直江景纲或山本寺定长健在	击破直江景纲、山本寺定长	200 两
4	上杉军の退却を阻止せよ	事件 7 发生 / 全上杉武将到达据点前 / 玩家与上杉军武将接触	全上杉军武将击破	200 两
5	敌前线部队を击破せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 本庄繁长或斋藤朝信健在	击破本庄繁长、斋藤朝信	–
6	西砦を制压せよ	事件 5 发生且马场信房援军到达 / 事件 7 未发生 / 柿崎景家、马场信房健在 + 与柿崎景家战斗 or 侵入西砦	击破柿崎景家	200 两









川中岛之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	阳动せよ	战斗开始后
2	啄木鸟失败	事件 1 发生 + 武田义信进入上杉本阵 or 玩家、原昌胤、武田信繁进入上杉本阵附近 or 武田义信、原昌胤、武田信繁任一被击破 or 战斗开始后一定时间
3	逆啄木鸟?	事件 2 发生 + 玩家接近武田本阵附近 or 事件 2 发生后一定时间 or 击破上杉军 4 名以上武将
4	勘助悲叹	事件 3 发生 / 山本勘助生存
5	海津城の危机	事件 3 发生 / 事件 6、7 未发生 / 穴山信君、直江兼续生存 + 击破上杉军 7 人以上 or 武将在 A 区域 or 击破直江景纲和山本寺定长 or 击破村上义清和北条高广
6	谦信八幡原に	事件 3 发生 / 事件 7、8 未发生 / 击破上杉军 11 人以上
7	上杉军撤退	事件 3 发生 / 事件 6、8 未发生 / 武田军武将被击破 5 人以上
8	座して待つ谦信	事件 3 发生 / 事件 6、7 未发生 + 击破上杉军 11 人以上 or 战斗开始后一定时间

海贼讨伐战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	阿国を倒せ	事件 9 发生 / 阿国进入西南孤岛之前 / 与阿国战斗	击破阿国	200 两
2	共斗せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 2 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
3	南东砦防卫	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 民兵生存 + 与特定 3 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 3 名副头目	200 两
4	风魔を倒せ	与风魔小太郎发生战斗	击破风魔小太郎	200 两
5	闭じ入め救援	事件 4 发生 / 民兵生存 / 特定 2 名副头目生存 / 进入 A 区域	击破特定 2 名副头目	200 两
6	伏兵击破	事件 5 发生 / 特定 3 名副头目生存 / 与特定 3 名副头目战斗	击破特定 3 名副头目	200 两
7	海贼を倒せ	事件 9 发生 / 特定 2 名副头目进入西南孤岛前 / 与特定 2 名副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两
8	北西砦救援	事件 3 发生 / 与特定 3 名海贼战斗	击破特定 3 名海贼	200 两
9	瘾病な民兵救援	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 3 名海贼战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
10	全民兵を守れ	玩家与任一民兵接触	战斗结束时全民兵生存	200 两
11	头目を倒せ	事件 9 发生 / 头目进入西南孤岛前	击破头目	200 两

海贼讨伐战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	民兵达を救え	战斗开始后
2	海贼第二阵到着	击破特定副头目 or 民兵撤退 1 人以上 or 战斗开始后一定时间
3	海贼の强袭	事件 2 发生
4	海贼の陷阱	事件 2 发生 / 民兵生存 / 民兵不再船附近 / 民兵进入船
5	海贼第 3 阵到着	事件 2 发生 + 击破特定副头目 or 民兵撤退 3 人以上 or 战斗开始后一定时间
6	全海贼进军	事件 5 发生且民兵撤退 3 人以上
7	船上の伏兵	事件 5 发生 / 进入船
8	风魔小太郎出现	事件 5 发生 / 任务 7 完成后进入船
9	谜の孤岛へ	事件 5 发生 / 民兵生存 3 人以上 / 进入西南孤岛

三方原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	织田军の退却を阻止せよ	事件 2 发生 / 与佐久间信盛、平手凡秀、泷川一益战斗	击破佐久间信盛、平手凡秀、泷川一益	200 两
2	德川家康の东砦突破を阻止せよ	事件 4 发生 / 德川家康 2 侵入东砦之前与其战斗	击破德川家康 2	200 两
3	德川家康を击破せよ	德川家康 1 到达 C 区域 / 与德川家康 1 战斗	击破德川家康 1	200 两
4	中央砦を防卫せよ	事件 6 未发生 / 事件 5 发生 / 渡边守纲、原昌胤健在 / 与渡边守纲战斗,侵入中央砦	击破渡边守纲	200 两

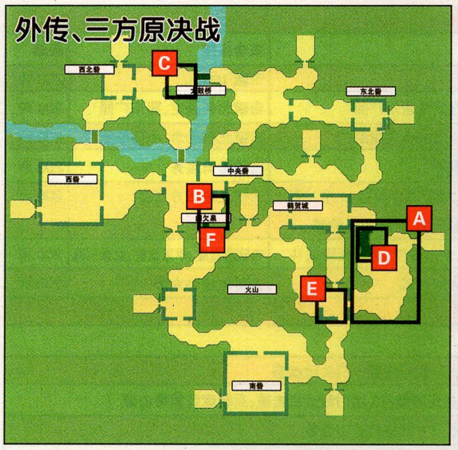
三方原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川家康 1、退却开始	战斗开始后
2	织田军、退却开始	战斗开始后一定时间
3	本多忠胜たちはだかる	本多忠胜、服部半藏健在 / 本多忠胜侵入 E 区域,玩家侵入 F 区域
4	德川家康 2、东砦に登场	德川家康 1 未通过 C 区域 / 击破德川家康 3
5	德川家康 3、中央砦に登场	德川家康 2 通过 C 区域 / 击破德川家康 2
6	影武者が一齐に出现	击破德川家康 3

长筱之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	长筱城を制压せよ	事件 6、7 未发生 + 侵入长筱城 or 与奥平信昌、松平伊忠战斗	击破奥平信昌、松平伊忠	200 两
2	羽柴秀吉の本阵侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 羽柴秀吉未侵入 F 区域前与其战斗	击破羽柴秀吉	200 两
3	本多忠胜の本阵侵入を阻止せよ	事件 5 发生 / 本多忠胜未侵入 F 区域前与其战斗	击破本多忠胜	200 两
4	鸢ケ巢砦を防卫せよ	事件 6、7 未发生 / 武田信实健在 / 酒井忠次、金森长近、明智光秀任一健在 + 与上述三人战斗 or 侵入 E 区域	击破酒井忠次、金森长近、明智光秀	200 两

外传、三方原决战



长筱之战:任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
5	柴田胜家の本阵侵入を阻止せよ	事件 8 发生 / 柴田胜家未侵入 F 区域前与其战斗	击破柴田胜家	200 两
6	织田本阵を开门せよ	事件 6 发生 / 与德川家康开始战斗	击破德川家康	200 两

长筱之战:事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	武田军、长筱城を制压	事件 6、7 未发生 / 击破奥平信昌
2	德川军、鸢ヶ巣砦に进军开始	孙坚军 6、7 未发生 / 武田信实健在 / 金森长近或酒井忠次健在 + 击破奥平信昌 or 战斗开始一定时间 or 侵入 A 或 B 区域
3	织田军、进军开始	事件 6、7 未发生 + 战斗开始后一定时间 or 侵入 C 或 D 或 E 区域
4	羽柴秀吉、进军开始	事件 6、7 未发生 / 羽柴秀吉健在 + 明智光秀击破 or 金森长近、酒井忠次击破 or 侵入 G 或 H 区域
5	本多忠胜、进军开始	事件 6、7 未发生 / 本多忠胜健在 + 明智光秀击破 or 金森长近、酒井忠次击破 or 侵入 G 或 H 区域
6	雨が降る	事件 7 未发生 / 武田信实健在 / 击破羽柴秀吉、本多忠胜
7	铁炮三段	事件 6 未发生 + 本多忠胜或羽柴秀吉侵入武田本阵 or 武田信实被击破 or 玩家侵入设乐原
8	织田信长、柴田胜家に指示	柴田胜家健在 / 事件 6 发生后一定时间
9	总攻击	设乐原敌武将健在 / 事件 7 发生后一定时间



关之原决战:任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	迅速に上杉军前线部队を扫讨せよ	鬼小岛、本庄繁长、甘铂景继任一健在 + 与上述三人任一战斗	击破鬼小岛、本庄繁长、甘铂景继	200 两
2	直江兼续を击破せよ	事件 1 发生 / 与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
3	朝仓义景を击破せよ	事件 2 发生 / 与朝仓义景战斗	击破朝仓义景	200 两
4	柴田胜家の松尾山砦进入を阻止せよ	事件 4 发生 / 柴田胜家未进入松尾山砦前与其战斗	击破柴田胜家	200 两
5	浅井长政の松尾山砦进入を阻止せよ	事件 7 发生 / 浅井长政未进入松尾山砦前与其战斗	击破浅井长政	200 两
6	服部半藏を击破せよ	事件 8 发生 / 与服部半藏战斗	击破服部半藏	200 两
7	本多忠胜を击破せよ	事件 9 发生 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两

关之原决战:事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	直江兼续、登场	战斗开始后一定时间 or 进入 A 或 B 区域 or 鬼小岛、本庄繁长、甘铂景继任一被击破
2	浅井长政、织田军残党出现	击破直江兼续 or 战斗开始后一定时间
3	朝仓义景の愚かな进军	事件 2 发生 / 朝仓义景健在 / 事件 2 发生后一定时间
4	上杉谦信の强权发动	击破朝仓义景 / 事件 2 发生后一定时间
5	信玄の切り札	事件 4 发生后一定时间 / 事件 2 出现武将击破 3 人以上
6	德川残党军、出现	事件 5 发生后一定时间 / 事件 2 出现武将击破 4 人以上
7	浅井长政の突击	事件 6 发生 / 浅井长政健在
8	服部半藏の进军	事件 6 发生 / 服部半藏健在 + 进入 C 或 D 或 E 区域 or 事件 6 出现武将击破 1 人以上
9	本多忠胜、门を守る	事件 6 发生 / 上杉本阵门未打开 + 进入 F 或 G 或 H 区域

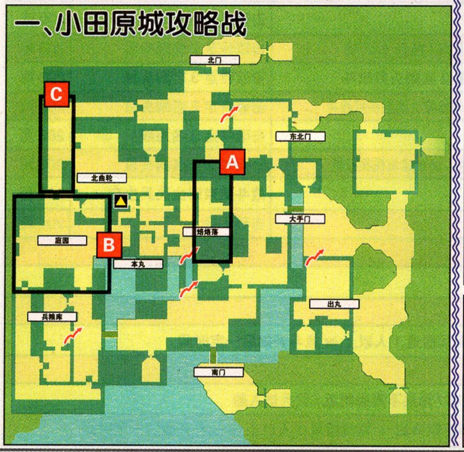


九州征伐:任务一览				
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	崖崩し突破	事件 1 发生 / 与佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀战斗	击破佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀	200 两
2	羽柴军击破	与羽柴秀吉、嵋秀政、蜂须贺小六战斗	击破羽柴秀吉	200 两
3	兼续救援	事件 3 发生 / 事件 7 未发生 / 接触岛津丰久、黑田官兵卫、黑田长政	击破岛津丰久、黑田官兵卫、黑田长政	200 两
4	幸村救援	事件 6 发生 / 事件 7 未发生 /ねね、前田利家生存 / 真田幸村与ねね、前田利家战斗	击破ねね、前田利家	200 两
5	上杉本阵防卫	与岛津岁久、岛津忠恒战斗	击破岛津岁久、岛津忠恒	200 两
6	武田本阵防卫	与岛津家久、岛津忠长战斗	击破岛津家久、岛津忠长	200 两

九州征伐:事件一览		
编号	事件名称	发生条件
1	崖崩しの即	佐佐成政健在 / 事件 7 未发生 / 进入 A 区域
2	间欠泉开く	事件 3、4 未发生 / 进入间欠泉北侧 B 区域
3	丰久进军	事件 1 发生 or2 发生 or4 发生 or2、4 未发生，击破羽柴秀吉、嵋秀政、小六或击破佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀
4	桥落ちる	事件 2、5 未发生 / 进入 C 区域
5	鹤贺城を越えろ	羽柴秀吉生存 + 进入鹤贺城 or 事件 2 发生 or 事件 4 发生·事件 2、4 未发生，击破丰久、官兵卫、长政或击破佐佐成政、泷川一益、丹羽长秀
6	ねね进军	与羽柴秀吉、嵋秀政、蜂须贺小六战斗开始
7	岛津の秘策	己方武将或武将进入岛津本阵
8	光秀·兰丸进军	事件 7 发生 / 击破义弘、义久影武者 / 击破浓姬、织田信忠

伊达政宗全关卡 & 任务&事件一览

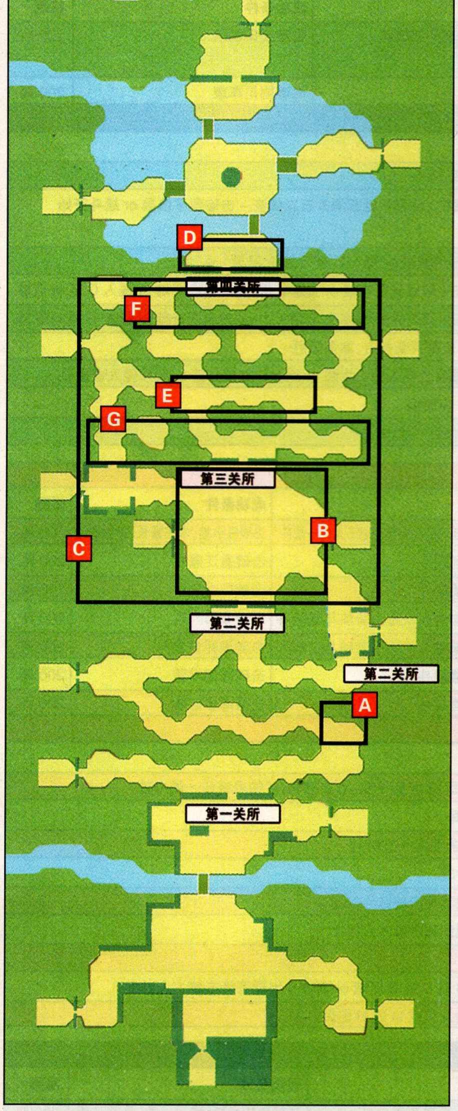
一、小田原城攻略战



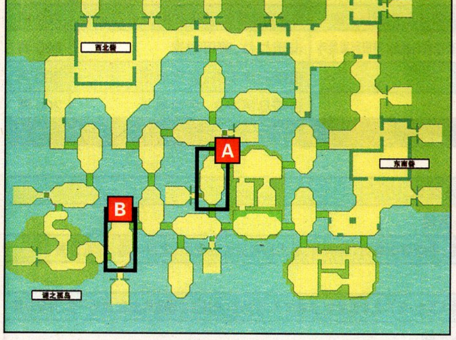


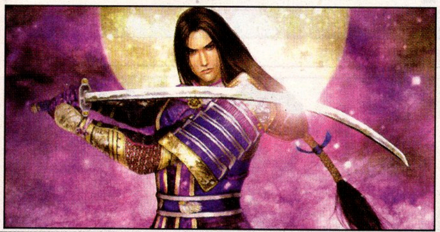


二、长谷堂之战



三、海贼讨伐战





小田原城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	闭じ入め突破	事件 6 发生	击破 100 人	200 两
2	培烙落としを止めろ	事件 5 发生 / 接触北条直定或皆川广照	击破北条直定、皆川广照	200 两
3	兵粮库を制压せよ	事件 7 发生 / 接触北条氏忠或小笠原康广	击破北条氏忠、小笠原康广	200 两
4	炮击を止めろ	事件 4 发生 / 接触松田直秀	击破松田直秀	200 两
5	城门开门	事件 1 发生 + 北条氏房、松田康乡健在 or 千叶直重、成田氏长健在 or 上杉氏宪、笠原政尧健在	击破上述敌方武将	200 两
6	本阵防卫	事件 2 发生 / 与原昌胤、伊东政世、北条氏隆战斗	击破原昌胤、伊东政世、北条氏隆	200 两
7	风魔を倒せ	事件 8 发生 / 与风魔小太郎接触	击破风魔小太郎	200 两

小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	城门开门	进入城内 / 大手门、南门、北门任意一门关闭状态
2	北条军の反击	原昌胤、伊东政世、北条氏隆健在 / 城门敌武将击破、兵粮库敌武将击破
3	城内仕挂け、出丸の炮击	松田直秀健在 / 玩家或己方武将到达出丸前
4	城内仕挂け、培烙落とし	进入城内 / 己方武将进入 A 区域
5	城内仕挂け、闭じ入め庭园	进入 B 区域
6	城内仕挂け、兵粮库	进入城内
7	城内仕挂け、隐し部屋より袭击	进入 C 区域
8	风魔の封印	进入天守内

长谷堂之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	落石による妨害を阻止せよ	志驮义秀健在 / 侵入 A 区域 / 最上义康侵入 A 区域	事件 3 发生	200 两
2	第三关所を开门せよ	第三关所守备头健在 / 侵入 B 区域	事件 6 发生	200 两
3	敌の伏兵をすべて击破せよ	事件 8 发生 / 侵入 C 区域 / 与沟口左马介、色部光长、山上道及、春日元忠战斗	击破上述四人	200 两

长谷堂之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	庆次奋战	接近前田庆次
2	第一关所开门	第一次击破前田庆次
3	落石停止	击破志驮义秀
4	第二关所砦北门开门	击破下吉忠
5	兼续、第四关所を通过	直江兼续侵入 D 区域
6	第二关所、第三关所开门	击破水原亲宪
7	上杉の伏兵 1	侵入 E 区域 / 最上义光侵入 E 区域
8	上杉の伏兵 2	侵入 F 区域 / 最上义光侵入 F 区域
9	前田庆次、再び出现	侵入 D 区域 / 与直江兼续战斗
10	庆次激怒	事件 11 未发生 / 击破直江兼续 / 第二次出现前田庆次健在
11	兼续激怒	事件 10 未发生 / 第二次出现前田庆次击破 / 直江兼续健在

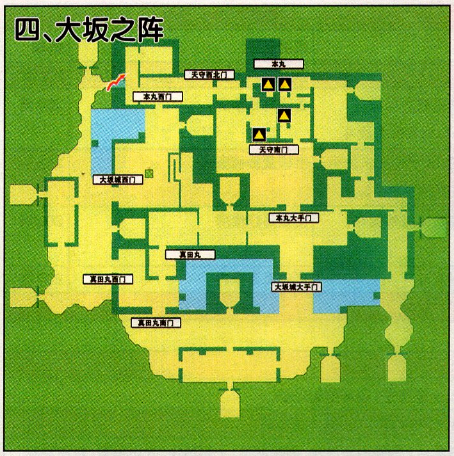
海贼讨伐战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	阿国を倒せ	事件 9 发生 / 阿国进入西南孤岛之前 / 与阿国战斗	击破阿国	200 两
2	共斗せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 2 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
3	南东砦防卫	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 民兵生存 + 与特定 3 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 3 名副头目	200 两
4	风魔を倒せ	与风魔小太郎发生战斗	击破风魔小太郎	200 两
5	闭じ入め救援	事件 4 发生 / 民兵生存 / 特定 2 名副头目生存 / 进入 A 区域	击破特定 2 名副头目	200 两
6	伏兵击破	事件 5 发生 / 特定 3 名副头目生存 / 与特定 3 名副头目战斗	击破特定 3 名副头目	200 两
7	海贼を倒せ	事件 9 发生 / 特定 2 名副头目进入西南孤岛前 / 与特定 2 名副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两
8	北西砦救援	事件 3 发生 / 与特定 3 名海贼战斗	击破特定 3 名海贼	200 两
9	癔病な民兵救援	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 3 名海贼战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
10	全民兵を守れ	玩家与任一民兵接触	战斗结束时全民兵生存	200 两
11	头目を倒せ	事件 9 发生 / 头目进入西南孤岛前	击破头目	200 两

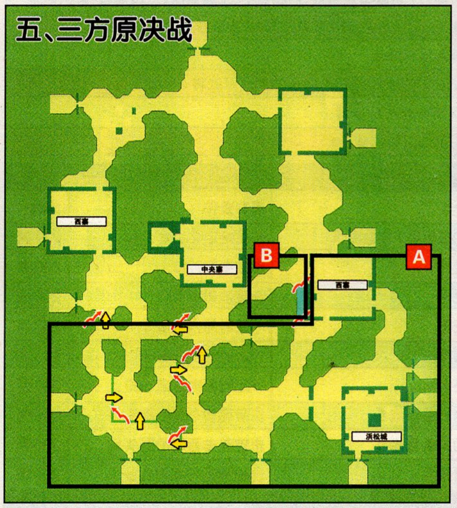
海贼讨伐战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	民兵达を救え	战斗开始后
2	海贼第二阵到着	击破特定副头目 or 民兵撤退 1 人以上 or 战斗开始后一定时间
3	海贼の强袭	事件 2 发生
4	海贼の陷阱	事件 2 发生 / 民兵生存 / 民兵不再船附近 / 民兵进入船
5	海贼第 3 阵到着	事件 2 发生 + 击破特定副头目 or 民兵撤退 3 人以上 or 战斗开始后一定时间

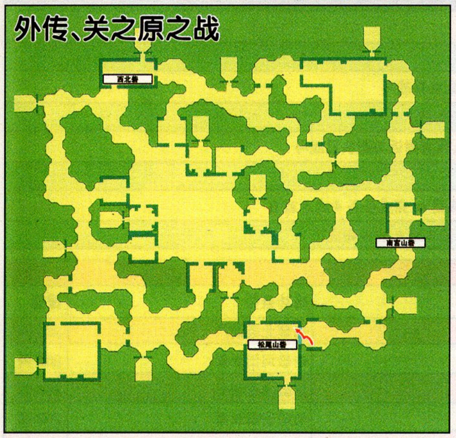
四、大坂之阵



五、三方原决战



外传、关之原之战





海贼讨伐战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
6	全海贼进军	事件 5 发生且民兵撤退 3 人以上
7	船上の伏兵	事件 5 发生 / 进入船
8	风魔小太郎出现	事件 5 发生 / 任务 7 完成后进入船
9	谜の孤岛へ	事件 5 发生 / 民兵生存 3 人以上 / 进入西南孤岛

大坂之阵:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	真田丸を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 7 未发生 / 真田幸村 1、仙石秀范 薄田兼相任意健在 / 侵入真田丸附近	事件 1 发生	200 两
2	大阪城西门を开门せよ	事件 3 未发生 / 侵入西门附近	事件 3 发生	200 两
3	杂贺孙市を击破せよ	与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
4	移动大筒を护卫せよ	事件 4 发生 / 接近移动大筒	事件 5 发生	200 两
5	兵粮库を制压せよ	兵粮库守备头健在 / 侵入 D 区域	击破兵粮库守备头	200 两
6	丰臣秀赖の退却を阻止せよ	事件 8 发生	击破丰臣秀赖	200 两

大坂之阵:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	真田丸からの猛攻	战斗开始后
2	大手门开门	击破宫本武藏 or 击破长宗我部盛亲
3	西门开门	击破高团右卫门 or 事件 7 未发生
4	移动大筒を用意	事件 2 发生 + 侵入 C 区域 or 与宫本武藏战斗 or 与长宗我部盛亲战斗
5	移动大筒で大阪城を炮击	移动大筒到达本丸大手门前
6	移动大筒が破坏された	事件 4 未发生 / 移动大筒被破坏
7	大坂势击つて出る	击破宫本武藏 + 事件 5 或 6 发生 or 任务 3 失败 or 战斗开始后一定时间
8	秀赖の影武者	击破丰臣秀赖

三方原决战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	西砦を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 7 未发生 / 片仓重长、德川赖宣健在 / 接近片仓重长,与德川赖宣战斗	接近德川赖宣	200 两
2	北东砦を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 5 未发生 / 伊达秀宗、德川义直健在 / 接近伊达秀宗、与德川义直战斗	击破德川义直	200 两
3	西砦を防卫せよ	事件 7 发生 / 任务 1 成功 / 片仓重长健在 / 接近片仓重长、与德川秀忠、松平忠辉战斗	击破德川秀忠、松平忠辉	200 两

三方原决战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	武藏挑发	宫本武藏、片仓重长健在 / 战斗开始后
2	武藏焦れる	不接近宫本武藏 / 事件 3 未发生 / 击破德川赖宣、德川义直
3	武藏出る	事件 2 未发生 / 宫本武藏健在 / 侵入 B 区域
4	本阵を构える	击破宫本武藏或宫本武藏离开中央砦
5	味方援军出现	己方侵入 A 区域 / 战斗开始后一定时间
6	浜松城闭じ入め	侵入浜松城
7	敌援军出现	事件 6 发生
8	东砦开门	事件 6 发生

外传、关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	岛左近を击破し、门を突破せよ	任务 2 未发生 / 事件 2 未发生 / 与岛左近战斗	击破岛左近	200 两
2	蒲生氏乡を击破し、门を突破せよ	任务 1 为发生 / 事件 2 未发生 / 与蒲生氏乡战斗	击破蒲生氏乡	200 两
3	小早川秀秋の本阵进入を阻止せよ	事件 1 发生 / 小早川秀秋进入东军本阵前与其战斗	击破小早川秀秋	200 两
4	藤堂高虎を救援せよ	藤堂高虎健在 / 事件 2 发生后接近藤堂高虎	事件 3 发生 / 击破丰臣秀赖以外敌将	200 两
5	池田辉政を救援せよ	池田辉政健在 / 事件 2 发生后接近池田辉政	事件 3 发生 / 击破丰臣秀赖以外敌将	200 两
6	岛津义弘の本阵进入を阻止せよ	事件 3 发生 / 岛津义弘进入东军本阵前与其战斗	击破岛津义弘	200 两
7	西军に寝返つた武将を击破せよ	事件 2 发生	击破所有西军寝返武将	200 两

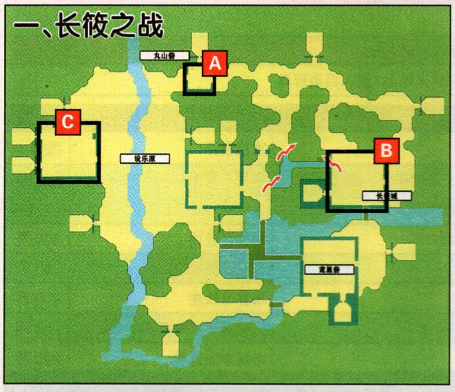
外传、关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小早川秀秋出阵	击破宇喜多秀家、小西行长、大谷吉继 or 击破岛左近 or 击破蒲生氏乡 or 战斗开始后一定时间
2	丰臣秀赖登场	事件 1 发生 + 击破岛左近后 or 击破蒲生氏乡后 or 击破小早川秀秋后一定时间
3	东军反击开始	事件 2 发生 / 井伊直政或神原康政未败走 / 藤堂高虎或池田辉政未败走 / 击破小早川秀秋 长束正家、黑田长政、福岛正则、细川忠兴、加藤嘉明、田中吉正、筒井定次、浅野幸长
4	岛津义弘出阵	事件 3 未发生 / 井伊直政、神原康政败走且藤堂高虎或池田辉政任一败走
5	岛左近、战场复归	事件 2 发生前击破岛左近 + 进入西军本阵 or 事件 3、4 发生
6	石田三成出阵	事件 3、5 发生 or 事件 4 发生后击破岛津义弘和全里切武将 or 石田三成、岛左近败走

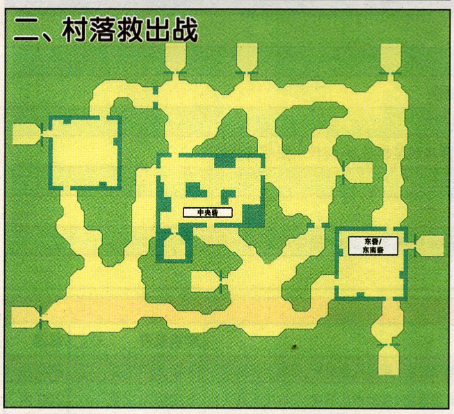


浓姬全关卡&任务&事件一览

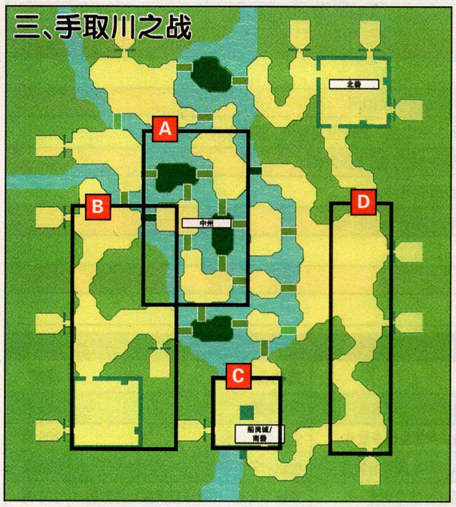
一、长筱之战



二、村落救出战



三、手取川之战





长筱之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	武田军の味方本阵进入を阻止せよ	事件 1 发生	击破真田幸村、山县昌景、内藤昌丰、土屋昌次	200 两
2	丸山砦を防卫せよ	事件 4 未发生 / 佐久间信盛或马场信房健在 + 进入 A 区域 or 与马场信房战斗	击破马场信房	200 两
3	长筱城を防卫せよ	奥平信昌或武田信廉健在 or 事件 4 未发生 / 进入 B 区域 or 与武田信廉战斗两	击破武田信廉	200
4	马场信房を击破せよ	事件 4 发生 / 马场信房和武田胜赖健在，与马场信房战斗	击破马场信房	200 两
5	真田幸村を击破せよ	事件 7 发生 / 与真田幸村战斗	击破真田幸村	200 两

长筱之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	铁炮三段	战斗开始后
2	长筱城防卫	奥平信昌健在 / 事件 4、8、9 未发生 / 击破武田信廉
3	丸山砦防卫	佐久间信盛健在 / 事件 4、8、9 未发生 / 击破马场信房
4	武田胜赖退却开始	事件 9 未发生 / 击破真田幸村 / 击破山县昌景、内藤昌丰、土屋昌次、穴山信君、真田昌辉
5	德川军の妨害	事件 4 发生 + 奥平信昌健在、武田胜赖向长筱城进军 or 武田胜赖向鸢ケ巣砦进军
6	武田胜赖退却	事件 4 发生 / 武田胜赖进入退却地点
7	真田幸村、再度出现	击破真田幸村 / 事件 4 发生 + 击破武田胜赖 or 击破武田军武将 9 人以上
8	马防栅破坏	事件 4、9 未发生 / 武田军武将进入 C 区域
9	武田军本队、设乐原へ	事件 4 未发生 / 浓姬和织田信忠被击破

村落救出战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	民兵を救え	民兵健在 / 民兵与特定副头目战斗 / 接触民兵	击破特定 2 名副头目	200 两
2	孙市を倒せ	事件 7 发生 / 与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
3	庆次を倒せ	事件 7 发生 / 与前田庆次战斗	击破前田庆次	200 两
4	一定时间·50 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 50 人	200 两
5	一定时间·75 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 75 人	200 两
6	一定时间·100 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 100 人	200 两
7	东砦救援	事件 1 发生 / 与袭击东砦的副头目战斗	击破袭击东砦的副头目	200 两
8	西砦救援	事件 3 发生 / 与袭击西砦的副头目战斗	击破袭击西砦的副头目	200 两
9	村落を夺还せよ	事件 3 发生 / 与特定副头目战斗	击破特定 4 名副头目	200 两

村落救出战:事件一览

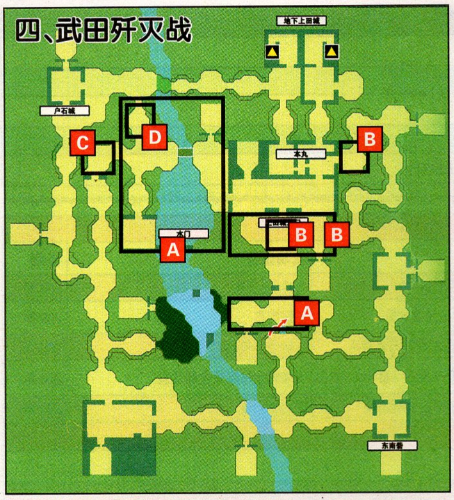
编号	事件名称	发生条件
1	东砦の危机	战斗开始后
2	无谋な民兵	事件 1 发生 / 玩家、民兵与特定副头目战斗
3	村落夺还	事件 1、3 发生 / 击破特定 5 名副头目
4	山贼の二段构え	特定 4 名副头目健在 / 玩家侵入西砦附近与副头目战斗
5	山贼の挑发	事件 4 发生 / 玩家进入村落
6	村落乱斗	事件 4 发生 + 击破特定 3 名副头目 or 完成任务 4 或 5 或 6
7	乱入者たち	事件 5 发生 / 民兵全员健在 / 任务 4 或 5 或 6 完成

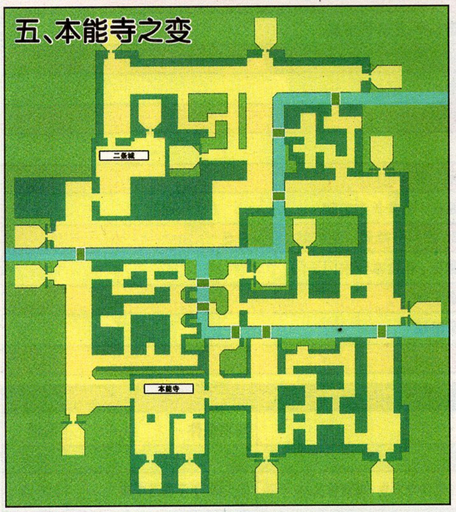
手取川之战:任务一览

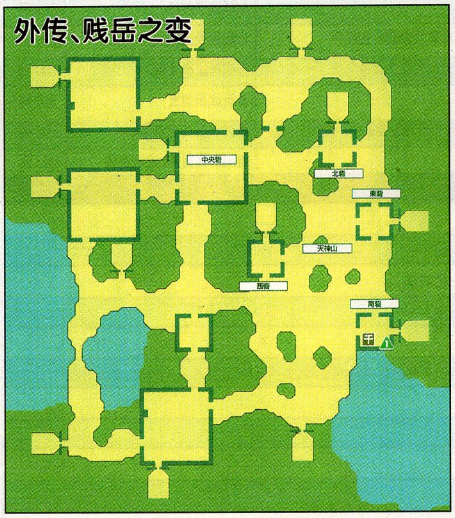
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	柴田胜家の后退を援护せよ	事件 1 发生	击破北条高广	200 两
2	羽柴秀吉の后退を援护せよ	事件 2 发生	击破河田长赖	200 两
3	前田利家の后退を援护せよ	事件 3 发生	击破本庄繁长	200 两
4	丹羽长秀の后退を援护せよ	事件 4 发生	击破安田长秀	200 两
5	泷川一益の后退を援护せよ	事件 5 发生	击破甘铂景持	200 两
6	直江兼续の舟冈城进入を阻止せよ	事件 7 发生 / 与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
7	上杉景胜を击破せよ	事件 11 发生 / 与上杉景胜战斗	击破上杉景胜	200 两

手取川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	柴田胜家を救援	柴田胜家、北条高广健在 + 接近柴田胜家或北条高广
2	羽柴秀吉を救援	羽柴秀吉、河田长亲健在 + 接近羽柴秀吉或河田长亲
3	前田利家を救援	前田利家、本庄繁长健在 + 接近前田利家或本庄繁长
4	丹羽长秀を救援	丹羽长秀、安田长秀健在 + 接近丹羽长秀或安田长秀
5	泷川一益を救援	泷川一益、甘铂景持健在 + 接近泷川一益或甘铂景持
6	明智光秀の苦恼	明智光秀健在 + 战斗开始一定时间 or 侵入 B 区域
7	直江兼续进军开始	事件 10、11 未发生 + 中洲区域击破 3 名上杉武将或织田武将 3 人败北 or 进入 C 区域 or 战斗开始一定时间









手取川之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
8	上杉援军登场	事件 7 发生 / 水门关门事件发生
9	上杉进军开始	事件 8 未发生 + 战斗开始一定时间 or 击破 10 人以上上杉武将(不含直江)or 击破 7 人以上上杉武将(包含直江)or 胜家、秀吉、丹羽、利家、泷川全部被击破
10	织田军进军开始	事件 8 或 9 发生 / 胜家、秀吉、丹羽、利家、泷川至少 1 人健在 + 事件 9 发生后一定时间 or 击破上杉武将 11 人以上
11	上杉景胜の奇袭	事件 10 发生 / 玩家不在 C 区域

武田歼灭战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	穴山を救え	事件 1 发生 / 穴山信君健在 / 矢泽赖纲、武田信丰任一健在 + 接近穴山信君 or 接近矢泽赖纲或武田信丰 or 进入 A 区域	击破矢泽赖纲、武田信丰	200G
2	木曽を救え	事件 3 发生 / 木曾义昌、北条高广、斋藤朝信健在且三人接近	击破北条高广、斋藤朝信	200 两
3	小山田を救え	事件 4 发生 / 接近小山田信茂、高坂昌信	击破高坂昌信	200 两
4	户石城制压	仁科盛信未向穴山进军 / 在户石城附近与仁科盛信接触	击破仁科盛信	200 两
5	上杉军击破	直江兼续、上杉景胜健在 / 与直江兼续或上杉景胜战斗	击破直江兼续和上杉景胜	200 两
6	本阵救援	事件 8 发生 / 与金子美浓守、唐泽玄蕃、高月备中守战斗	击破金子美浓守、唐泽玄蕃、高月备中守	200 两
7	上田城外の敌を击破せよ	事件 6 未发生 / 浓姬健在 / 小山田信茂击破 / 侵入 B 区域	击破斋藤朝信、北条高广、铃木重则、武田信丰、汤本图书助、横谷幸重	200G

武田歼灭战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	穴山危机	穴山信君进入 C 区域
2	仁科盛信进军	仁科盛信、穴山信君健在 / 进入 D 区域
3	木曽危机	木曾义昌进军 / 击破矢泽赖纲和武田信丰或高坂昌信 / 一定时间内，穴山信君和小山田信茂败走
4	小山田危机	战斗开始后 / 小山田信茂进军 / 小山田信茂进入 E 区域
5	上杉军进军	直江兼续、上杉景胜健在 / 击破高坂昌信
6	上田城开门	事件 7 未发生 / 击破斋藤朝信、北条高广、铃木重则、武田信丰、汤本图书助、横谷幸重
7	上田城から攻击	事件 6 未发生 / 穴山信君、木曽义昌、小山田信茂全灭、小山田信茂侵入 F 区域
8	本阵危机	事件 6 发生或事件 7 发生
9	风魔小太郎出现	上田城开门后 / 进入地下天守 2 阶
10	真田昌幸出现	击破风魔小太郎

本能寺之变：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	织田信忠を救援せよ	织田信忠、明智秀满健在 / 与明智秀满战斗	击破明智秀满、御牧兼显	200 两
2	斋藤利三を击破せよ	事件 1 未发生 / 与斋藤利三战斗	击破斋藤利三	200 两
3	筒井顺庆を击破せよ	未击破 3 人以上敌将状态下与筒井顺庆战斗	击破筒井顺庆	200 两
4	森兰丸を援护せよ	森兰丸与明智光秀战斗中 / 接近森兰丸，且与明智光秀战斗	击破明智光秀	200 两

本能寺之变：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	火计	击破敌武将 1 人以上
2	光秀独白	击破第武将 2 人、4 人、5 人时发生
3	明智军铁炮队出现	击破敌武将 3 人以上
4	明智光秀出现	击破杂贺孙市

外传、贱岳之变：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	宫部润继に美しさを知らしめよ	宫部润继、丹羽长秀健在 / 与宫部润继战斗	击破宫部润继	200 两
2	赤尾清纲に美しさを知らしめよ	与赤尾清纲战斗	击破赤尾清纲	200 两
3	远藤直经に美しさを知らしめよ	与远藤直经战斗	击破远藤直经	200 两
4	海北纲亲に美しさを知らしめよ	海北纲亲、前田利家健在 / 与海北纲亲战斗	击破海北纲亲	200 两
5	森可成を救援せよ	森可成与阿国战斗 / 与阿国战斗	击破阿国	200 两
6	泷川一益を救援せよ	泷川一益与阿市战斗 / 与阿市战斗	击破阿市	200 两

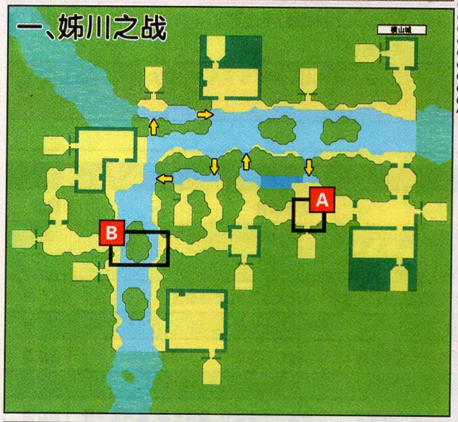
外传、贱岳之变：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	阿国登场	浅井长政以外敌我双方任一武将败走
2	ねね登场 1	阿市未被击破 / 浅井长政以外敌我双方任意 2 名武将败走
3	浅井长政出阵	击破阿国 or 浅井长政以外敌我双方任意 3 名武将败走
4	阿市出阵	击破阿国 + 击破浅井长政 or 浅井长政以外敌我双方任意 5 名武将败走
5	立花暗千代登场	击破阿市

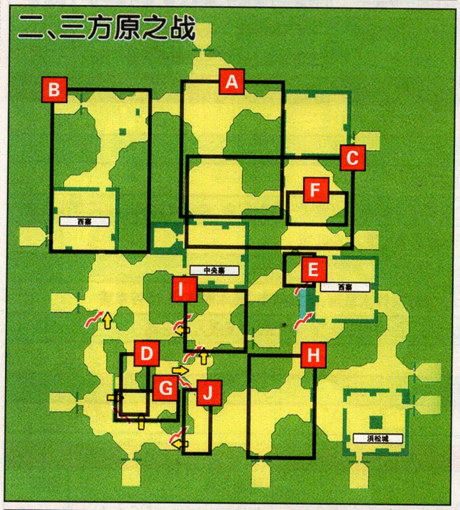


服部半藏全关卡&任务&事件一览

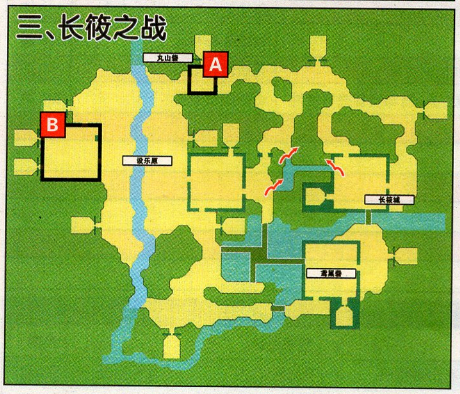
一、姊川之战

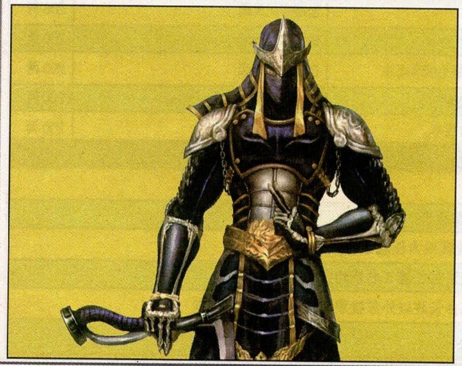


二、三方原之战



三、长筱之战







外传、贱岳之变:事件一览

编号	事件名称	发生条件
6	ねね里切り	事件 2 发生 / 事件 5 发生
7	ねね登场 2	事件 2 为发生 / 事件 5 发生
8	稻姬登场	击破立花暗千代或ねね
9	森兰丸登场	击破立花暗千代、ねね、稻姬中任意 2 人

姊川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	神原と共に奇袭せよ	神原康政健在 / 事件 9 发生 / 侵入里道	事件 10 发生	200 两
2	浅井本阵を制压せよ	事件 2、13 未发生 / 阿市健在 / 接近浅井本阵	击破阿市	200 两
3	浅井长政を本阵に入れるな	事件 2 未发生 / 浅井长政侵入织田本阵前与其战斗	击破浅井长政	500 两
4	朝仓本阵周边の第を全灭せよ	朝仓本阵门未打开 / 朝仓军武将任一健在 / 事件 11 发生	击破朝仓军阵外全部武将	200 两
5	横山城を制压せよ	事件 2 未发生 / 横山城守备头健在 / 接近横山城	横山城制压	200 两

姊川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	浅井长政の奋战	浅井长政侵入 A 区域
2	浅井长政、织田本阵に接近	浅井长政健在 / 击破柴田胜家、佐久间信盛
3	浅井长政复活	击破浅井长政后一定时间 / 事件 4 为发生
4	长政最后の攻击	浅井长政健在 / 击破阿市
5	浅井本阵制压	事件 13 未发生 / 击破阿市
6	横山城制压	击破横山城守备头
7	织田军援军出现	事件 2 未发生 / 事件 6 发生后一定时间
8	织田军进军开始	事件 4 发生 / 朝仓义景健在 / 浅井长政击破
9	奇袭作战开始	击破朝仓景纪、富田长繁 / 战斗开始后一定时间 / 侵入 B 区域
10	朝仓本阵を奇袭	事件 9 发生 / 神原康政健在 / 朝仓本阵里门开门
11	奇袭失败	事件 9 发生 / 神原康政被击破
12	德川军进军开始	浅井长政健在 / 朝仓义景击破
13	阿市进军	阿市健在 / 事件 12 发生

三方原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小山田信茂追击を阻止せよ	位于 A 区域 / 与小山田信茂发生战斗	击破小山田信茂	200 两
2	退却する织田军を援护せよ	佐久间信盛、平手凡秀位于 B 区域 / 事件 2 发生 / 接近佐久间、平手	佐久间、平手撤退成功	200 两
3	武田胜赖の突击を止せよ	位于 C 区域 / 与武田胜赖发生战斗	击破武田胜赖	200 两
4	德川家康を救援せよ	事件 4 发生 / 德川家康在 D 区域 / 与高坂昌信发生战斗	击破高坂昌信	200 两
5	风魔の家康暗杀を阻止せよ	风魔小太郎健在 / 与接近德川家康的风魔发生战斗	击破风魔小太郎	200 两
6	武田信玄を击破せよ	与武田信玄发生战斗	击破武田信玄	500 两
7	内藤昌丰を奇袭せよ	内藤昌丰健在 / 内藤未开始进军 / 未与内藤发生战斗 / 侵入 E 区域	通过忍道接近内藤昌丰	200 两
8	中央砦の门を开けよ	事件 10 发生	击破山县昌景、武田信廉	200 两

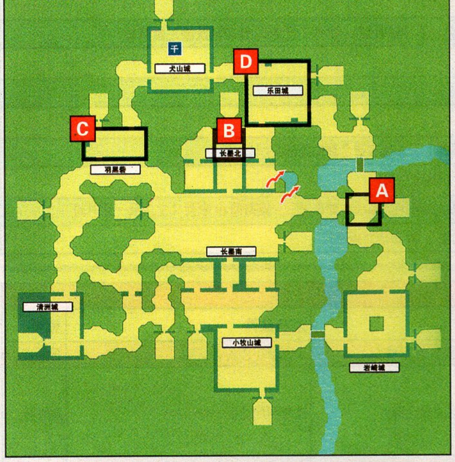
三方原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小山田信茂追击开始	战斗开始后
2	织田势退却开始	佐久间信盛健在 / 战斗开始和一定时间
3	胜赖突击	德川家康侵入 F 区域 / 事件 4 发生
4	家康待ち伏せされる	德川家康侵入 G 区域
5	武田军总攻击	事件 2 发生后击破武田信廉、穴山信君、内藤昌丰、小山田信茂、山县昌景、原昌胤、三枝守友、土屋昌次
6	岛左近袭来	德川家康侵入 H 区域
7	退却成功	玩家和德川家康到达退却地点
8	武田信玄击破	击破武田信玄
9	风魔小太郎出现	德川家康侵入 I 或 J 区域
10	中央砦に闭じ入められる	事件 4 未发生 / 侵入中央砦

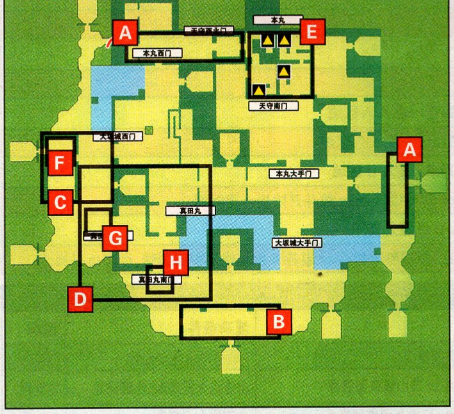
长筱之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	丸山砦を防卫せよ	事件 4 未发生 / 佐久间信盛或马场信房健在 + 进入 A 区域 or 与马场信房战斗	击破马场信房	200 两
2	长筱城を防卫せよ	奥平信昌或武田信廉健在 or 事件 4 未发生 / 进入 B 区域 or 与武田信廉战斗	击破武田信廉	200 两
3	设乐原の武田军を击破せよ	事件 8 未发生 / 任务 1 成功	击破山县昌景、内藤昌丰、土屋昌次	200 两
4	马场信房を击破せよ	事件 4 发生 / 马场信房和武田胜赖健在,与马场信房战斗	击破马场信房	200 两
5	真田幸村を击破せよ	事件 7 发生 / 与真田幸村战斗	击破真田幸村	200 两

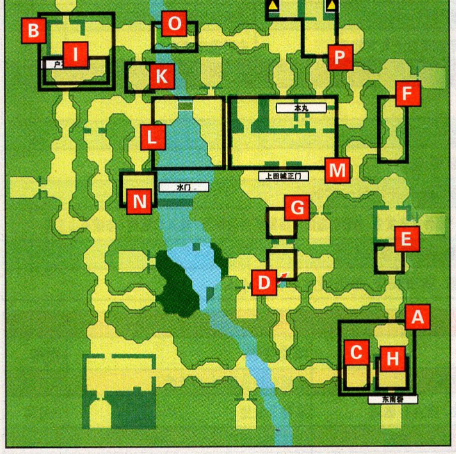
四、小牧长久手之战



五、大阪城攻略战



外传、上田城攻略战







长筱之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	铁炮三段	战斗开始后
2	长筱城防卫	奥平信昌健在 / 事件 4、8、9 未发生 / 击破武田信廉
3	丸山砦防卫	佐久间信盛健在 / 事件 4、8、9 未发生 / 击破马场信房
4	武田胜赖退却开始	事件 9 未发生 / 击破真田幸村 / 击破山县昌景、内藤昌丰、土屋昌次、穴山信君、真田昌辉
5	德川军の妨害	事件 4 发生 + 奥平信昌健在、武田胜赖向长筱城进军 or 武田胜赖向鸢ケ巢砦进军
6	武田胜赖退却	事件 4 发生 / 武田胜赖进入退却地点
7	真田幸村、再度出现	击破真田幸村 / 事件 4 发生 + 击破武田胜赖 or 击破武田军武将 9 人以上
8	马防栅破坏	事件 4、9 未发生 / 武田军武将进入 C 区域
9	武田军本队、设乐原へ	事件 4 未发生 / 浓姬和织田信忠被击破

小牧长久手之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	神原康政と岩崎城を夺还せよ	事件 1 发生	击破崛秀政、羽柴秀次、池田恒兴、森长可	200 两
2	味方の前线を守り切れ	事件 2 发生	击破羽柴秀长、蒲生氏乡、金森长近、稻叶一铁、小川佑忠	200 两
3	德川家康を救援せよ	事件 4 发生	击破加藤清正和山内一丰	200 两
4	ねねを击破せよ	事件 4、5、6、7 任一发生	击破ねね	200 两
5	羽柴军の小牧山城侵入を阻止せよ	事件 8 发生	击破羽柴秀长、金森长近、稻叶一铁、崛秀政、羽柴秀次、池田恒兴、森长可	200 两

小牧长久手之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	别动队出现	战斗开始后一定时间 / 德川军武将任一败走 / 进入 A 区域
2	岩崎城救援	事件 9 未发生 / 击破池田恒兴、森长可、崛秀政、羽柴秀次
3	德川军进军	事件 2 发生 / 事件 6、7 未发生 / 击破羽柴秀长、蒲生氏乡、小川佑忠、金森长近、稻叶一铁
4	德川家康闭じこめ	事件 3 未发生 / 德川家康进入 B 区域
5	德川本阵を奇袭	事件 4 未发生 / 事件 3 发生 / 自军进入 C 或 D 区域
6	小牧城危机	事件 2 发生 / 事件 3、7 未发生 8 酒井忠次、石川数正败走
7	清州城危机	事件 2 发生 / 事件 3、6 未发生 / 本多正信败走
8	岩崎城救援失败	事件 2 未发生 / 神原康政败走
9	德川军反击	事件 8 发生 / 事件 10 未发生 / 击破羽柴秀长、金森长近、稻叶一铁、崛秀政、羽柴秀次、池田恒兴、森长可
10	羽柴军进军	事件 9 未发生 / 击破ねね、加藤清正、山内一丰 / 事件 9 发生时，击破加藤清正和山内一丰 / 事件 8 发生时，德川军侵入小牧山城

大阪城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	稻姬を救援せよ	事件 2 发生 + 接近稻姬 or 与黑田官兵卫战斗	击破黑田官兵卫	200 两
2	敌の德川本阵侵入を阻止せよ	事件 3 发生 / 蜂须贺小六侵入 B 区域之前与其战斗	击破蜂须贺小六	200 两
3	敌の北条本阵侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 池田恒兴侵入 C 区域之前与其战斗	击破池田恒兴	200 两
4	出丸を制压せよ	事件 5 发生 / 杂贺孙市、神原康政、北条氏直健在 /D 区域附近与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
5	兵粮库を制压せよ	与羽柴秀长战斗	击破羽柴秀长	200 两
6	米泥棒を击破せよ	与侵入 F 区域的头目战斗	击破头目	200 两

大阪城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	胜负	战斗开始后
2	官兵卫の陷阱	事件 1 发生 / 黑田官兵卫健在 / 稻姬侵入 A 区域
3	蜂须贺队出现	侵入大阪城内且事件 2 发生
4	池田恒兴、出阵	池田恒兴健在 / 侵入大坂城内
5	困难な出丸	侵入大阪城内 or 侵入 G 区域附近 or 侵入 H 区域附近
6	ねね登场	侵入大阪城 2 阶
7	半藏 VSねねVS 风魔	接近ねね后
8	秀吉の门が开く	击破ねね后

外传、上田城攻略战：任务一览

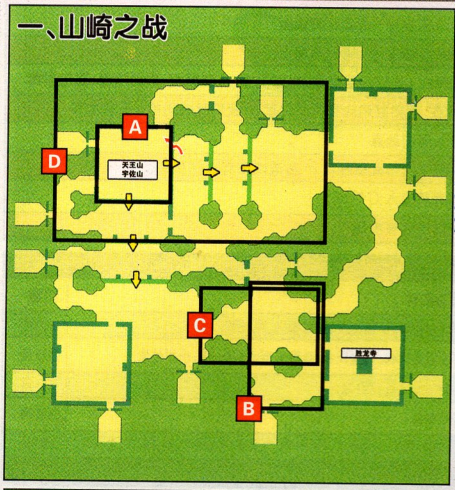
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	南东砦を制压せよ	事件 6 未发生 / 北条高广健在 / 侵入 A 区域	击破北条高广	200 两
2	户石城を制压せよ	事件 6 未发生 / 鬼小岛弥太郎健在 / 侵入 B 区域	击破鬼小岛弥太郎	200 两
3	真田军の水计工作を阻止せよ	事件 7 未发生	击破全部隐密部队或击破真田幸村	200 两
4	风魔小太郎を探し出し扫讨せよ	事件 10 发生	击破所有出现的风魔小太郎	200 两

外传、上田城攻略战：事件一览

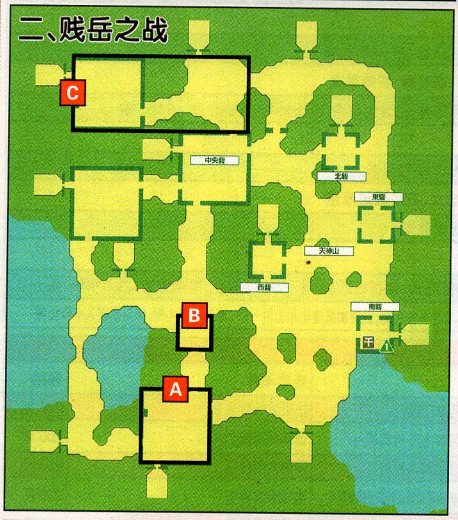
编号	事件名称	发生条件
1	真田军の伏兵	侵入 CorDorEorForO 区域
2	真田幸村の名乗り	井伊直政侵入 G 区域 or 侵入 HorIorD 区域 or 战斗开始后一定时间
3	德川军、中央への增援	事件 4 未发生 / 事件 2 发生后 + 击破北条高广、鬼小岛 or 通过 G 区域一定时间 or 侵入 L 区域

丰臣秀吉全关卡&任务&事件一览

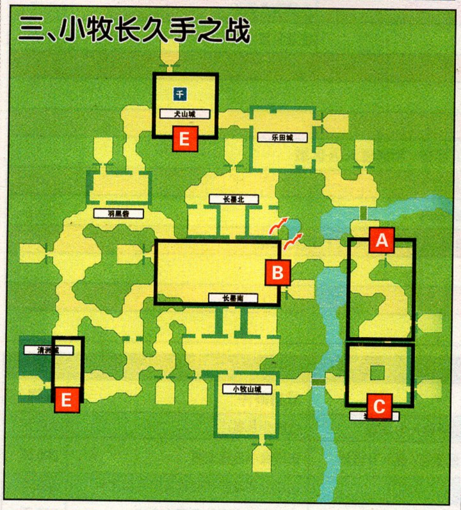
一、山崎之战



二、贱岳之战



三、小牧长久手之战







外传、上田城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
4	真田军、铁炮水发生	事件 8 未发生 / 玩家不在下游流域 + 侵入 M 区域 or 事件 7 发生后、隐密部队侵入 N 区域
5	德川家康进军开始	事件 4 或 8 发生
6	地下上田城制压	真田幸村健在 / 击破真田昌幸
7	服部半藏、铁炮水に气付く	事件 3 发生
8	德川军、铁炮水阻止	事件 4 未发生 / 击破真田幸村 / 事件 7 发生后击破全部隐密部队
9	风魔小太郎の奇袭 1	侵入 DorK 区域 or 击破鬼小岛 or 击破北条高广
10	风魔小太郎の奇袭 2	事件 9 发生 + 侵入 P 区域 or 事件 9 出现的风魔小太郎击破后一定时间 or 事件 9 发生后一定时间
11	直江兼续进军开始	击破真田昌幸 or 与真田幸村开始战斗 oe 击破北条高广

山崎之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	加藤清正を天王山まで护卫せよ	事件 3 发生 / 加藤清正生存且未侵入 A 区域 /	加藤清正侵入 A 区域	200 两
2	胜龙寺を制压せよ	羽柴军天王山守备头生存 事件 5 发生 / 福岛正则生存 / 阿闭贞征生存 / 侵入 B 区域	击破阿闭贞征	200 两
3	明智军伏兵を击破せよ	事件 6 发生 / 福岛正则生存 / 斋藤利三、柴田胜定任一生存 + 侵入 B 区域 or 与斋藤利三或柴田胜定战斗	击破斋藤利三和柴田胜定	200 两

山崎之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	明智军、天王山制压	事件 3 未发生 / 松田政近、并河易家任一侵入 A 区域
3	丰臣军、天王山制压	事件 2 未发生 / 玩家、石田三成、ねね任一侵入 A 区域
4	第二波天王山	事件 3 发生 / 击破松田政近、并河易家 / 侵入 B 区域
5	胜龙寺攻め	福岛正则生存 + 事件 2 或 3 发生 or 侵入 C 区域 or 战斗开始后一定时间
6	伏兵胜龙寺	阿闭贞征或福岛正则被击破 / 侵入 D 区域北侧
7	中央突破	战斗开始后一定时间 or 与斋藤利三、柴田胜定战斗 or 事件 4 发生或与安田国继、伊势贞兴战斗

贱岳之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	4つの砦をすべて制压せよ	事件 1 发生 / 与 4 砦的任一防卫武将战斗	4 砦防卫武将全击破	200 两
2	味方本阵を防卫せよ	事件 2 发生 + 与佐久间盛政战斗 or 与山路将监战斗	击破佐久间盛政、山路将监	200 两
3	佐久间盛政の砦侵入を阻止せよ	佐久间盛政健在 / 事件 2 未发生 / 与佐久间盛政战斗	击破佐久间盛政	200 两
4	前田利家を击破し、说得せよ	事件 4 发生前与前田利家战斗	击破前田利家	200 两
5	前田军を歼灭せよ	任务 4 未发生 / 与前田利家或前田利长战斗	击破前田利家、前田利长	200 两
6	前田庆次を击破せよ	事件 5 发生 / 前田庆次 HP 一定数值以上与其战斗	击破前田庆次	200 两

贱岳之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	丰臣秀吉の鼓舞	战斗开始后
2	佐久间盛政の奇袭	佐久间盛政健在 / 佐久间盛政侵入 B 区域
3	前田利家の说得	前田利家未开始进军 / 前田利家健在 / 战斗开始后一定时间
4	前田利家出阵	前田利家健在 / 事件 2 发生、击破佐久间盛政 / 事件 2 未发生、击破反叛的山路将监 /4 砦制压 / 侵入 C 区域 / 击破高山重友
5	前田庆次出阵	事件 4 发生后 or 事件 4 未发生 / 击破前田利家
6	羽柴军全军进军开始	击破佐久间盛政、金森长近、前田利家、前田庆次、柴田胜定中任意 4 人

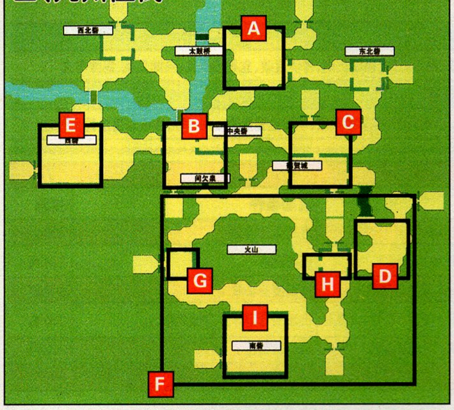
小牧长久手之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	别动队を救援せよ	事件 1 未发生 / 玩家进入 A 区域	击破井伊直政、丹羽氏重	200 两
2	破城槌を护卫せよ	事件 2 发生 / 事件 3、4 未发生 / 进入 B 区域	事件 3 发生	200 两
3	神原康政を倒し岩崎城を制压せよ	事件 1 未发生 / 事件 3 发生 / 进入 C 区域	击破神原康政	200 两
4	织田信雄を倒し清州城を制压せよ	事件 3 发生 / 进入 D 区域	击破织田信雄	200 两
5	织田信雄を倒し、战をやめさせろ	事件 4 发生 / 进入 D 区域	击破织田信雄	200 两
6	服部半藏の本阵进入を阻止せよ	事件 3 或 6 发生 / 与服部半藏战斗	击破服部半藏	200 两
7	本多忠胜を击破せよ	事件 6 未发生 / 与本多忠胜开始战斗	击破本多忠胜	2000 两
8	本多忠胜と稻姬から岩崎城を守れ	事件 6 发生 / 池田恒兴健在 / 与本多忠胜开始战斗	击破本多忠胜和稻姬	2000 两

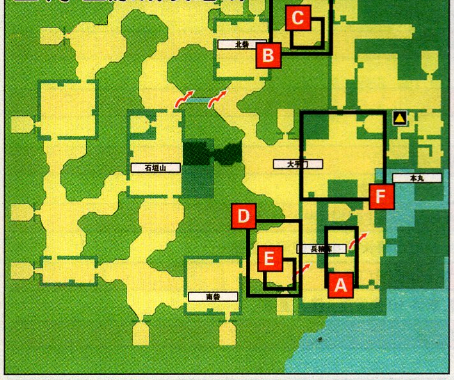
小牧长久手之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	别动队歼灭	池田恒兴、森长可败走
2	破城槌出战	事件 1 发生后一定时间
3	德川军长垒门、破坏	破城槌到达德川军长垒后一定时间

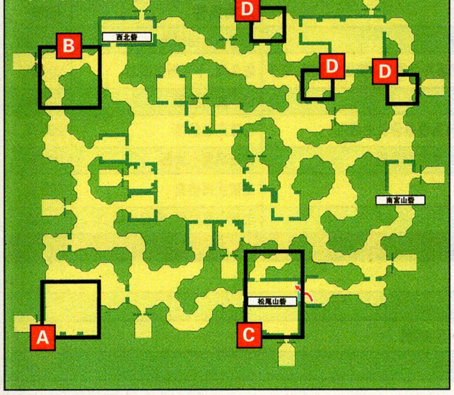
四、九州征伐



五、小田原城攻略战



外传、关之原之战





小牧长久手之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
4	破城槌破坏	破城槌被破坏
5	织田信雄降伏	事件 4 发生 / 织田信雄被击破
6	岩崎城制压	事件 1 未发生 / 击破神原康政

九州征伐:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	仙石秀久を救援せよ	事件 2 发生 / 仙石秀久健在 + 与岛津家久、猿渡信光、新纳忠元任一战斗 or 进入 A 区域	击破岛津家久、猿渡信光、新纳忠元	200 两
2	中央砦を制压せよ	长宗我部信亲、伊集院忠栋健在 + 接近长宗我部信亲 or 与伊集院忠栋战斗 or 进入 B 区域	击破伊集院忠栋	200 两
3	鹤贺城を制压せよ	岛津义弘健在 + 进入 C 区域 or 与岛津义弘战斗	击破岛津义弘	200 两
4	岛津岁久を击破せよ	事件 4 发生 / 事件 7 未发生 / 岛津岁久健在 + 进入 D 区域 or 与岛津岁久战斗	击破岛津岁久	200 两
5	岛津军の本阵进入を阻止せよ	事件 5 发生 / 岛津丰久未进入 E 区域 + 进入 E 区域 or 与岛津丰久战斗	击破岛津丰久	200 两
6	岛津军から鹤贺城を防卫せよ	事件 6 发生 / 鹤贺城守备头健在 / 上井觉兼、桦山久高任一健在 + 进入 C 区域 or 与上井觉兼、桦山久高任一战斗	击破上井觉兼、桦山久高	-
7	立花暗千代を救援せよ	事件 8 发生 / 岛津忠长健在 + 侵入北东砦 or 与岛津忠长战斗 or 接近立花暗千代	击破岛津忠长	200 两

九州征伐:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	狙いは鹤贺城	战斗开始后
2	钓り野伏第一阵	岛津家久健在 + 立花暗千代与家久战斗 or 仙石秀久与家久战斗
3	鹤贺城制压	击破岛津义弘
4	钓り野伏第二阵	事件 7 未发生 + 岛津岁久 or 进入 D 区域
5	间欠泉止まる	进入鹤贺城以南 F 区域
6	鹤贺城奇袭	事件 3 发生 / 进入 G 或 H 区域
7	岛津四兄弟	进入岛津本阵 I 区域
8	暗千代闭じ込め	岛津忠长健在且位于北东砦 / 立花暗千代进入北东砦

小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	天梯车を护卫せよ	事件 1 发生	事件 2 发生	200 两
2	天梯车を护卫せよ	事件 4 发生	事件 5 发生	200 两
3	南北いずれかに天梯车を设置せよ	战斗开始后一定时间	事件 2 或 5 发生	200 两
4	味方本阵を防卫せよ	事件 9 发生	城外敌武将击破	200 两
5	兵粮库を制压せよ	事件 11 未发生 / 北条氏忠健在 / 进入 A 区域	击破北条氏忠	200 两

小田原城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	北天梯车登场	事件 4、5、11 未发生 / 石田三成健在 / 皆川广照击破 + 进入 B 区域 or 制压北砦据点
2	北天梯车设置	天梯车到达设置地点
3	北天梯车破坏	天梯车被破坏
4	南天梯车登场	事件 1、7、10 未发生 / ねね健在 / 击破小笠原康广 / 进入 D 区域 / 制压南砦据点
5	南天梯车设置	天梯车到达设置地点
6	南天梯车破坏	天梯车被破坏
7	小田原城开门	事件 2 或 5 发生 or 事件 11 发生
8	兵粮库制压	事件 11 未发生 / 击破北条氏忠
9	一夜城包围	事件 7 发生 / 事件 11 未发生 / 丰臣秀吉进入 F 区域
10	伊达政宗登场	事件 9 发生
11	北条军进军	事件 2、5、7 未发生 + 细川忠兴和金森长近败走 or 石田三成败走 orねね败走 or 事件 3 或 6 发生

外传、关之原之战:任务一览

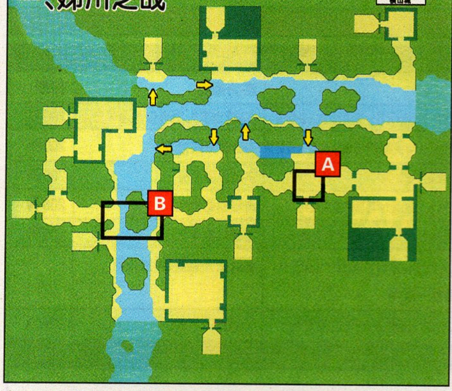
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	福岛正则を击破せよ	与福岛正则战斗	击破福岛正则	200 两
2	加藤清正を击破せよ	与加藤清正战斗	击破加藤清正	200 两
3	立花暗千代の本阵进入を阻止せよ	敌军未进入我方本阵 / 事件 3 发生 / 与立花暗千代战斗	击破立花暗千代	200 两
4	岛津义弘の本阵进入を阻止せよ	敌军未进入我方本阵 / 事件 3 发生 / 与岛津义弘战斗	击破岛津义弘	200 两
5	蒲生氏乡を救援せよ	事件 4 发生 / 本多忠胜进入 B 区域 + 与本多忠胜战斗 or 进入 B 区域	击破本多忠胜	200 两
6	小早川秀秋を救援せよ	事件 4 发生 / 服部半藏进入 C 区域 + 与服部半藏战斗 or 进入 C 区域	击破服部半藏	200 两
7	伊达政宗の本阵进入を阻止せよ	敌军未进入我方本阵 / 与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两

外传、关之原之战:事件一览

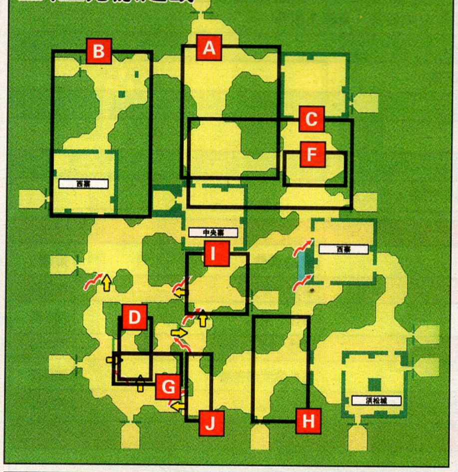
编号	事件名称	发生条件
1	毛利势出阵	战斗开始后一定时间
2	加藤清正出现	击破井伊直政、福岛正则 & 敌任一武将 or 自军进入 D 区域 or 战斗开始后一定时间
3	岛津、立花寝返り	事件 2 发生

本多忠胜全关卡 & 任务&事件一览

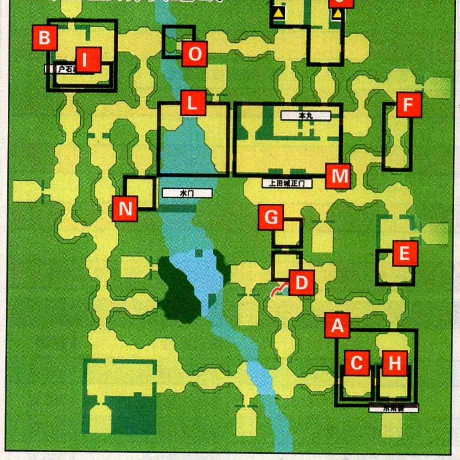
一、姊川之战



二、三方原之战



三、上田城攻略战





外传、关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
4	东军出阵	事件 3 发生
5	西军反击	事件 4 发生 / 事件 7 未发生 / 击破黑田长政、细川忠兴、福岛正则、井伊直政、立花暗千代、岛津义弘、岛津丰久
6	伊达政宗出现	事件 5、7 发生 or 蒲生氏乡、小早川秀秋被击破
7	东军总攻击	事件 4 发生 + 石田三成、岛左近、大谷吉继、小西行长、宇喜多秀家、明石全登败走 or 小早川秀秋或蒲生氏乡败走

姊川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	河合吉统を中央砦内で击破せよ	河合吉统健在 / 事件 9 发生 / 进军中央砦	击破河合吉统	200 两
2	浅井本阵を制压せよ	事件 2、14 未发生 / 阿市健在 / 接近浅井本阵	击破阿市	200 两
3	浅井长政を本阵に入れるな	事件 2 未发生 / 浅井长政侵入织田本阵前与其战斗	击破浅井长政	500 两
4	朝仓本阵周边の第を全灭せよ	朝仓本阵门未打开 / 朝仓军武将任一健在 / 事件 12 发生	击破朝仓军阵外全部武将	200 两
5	横山城を制压せよ	事件 2 未发生 / 横山城守备头健在 / 接近横山城	横山城制压	200 两

姊川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	浅井长政の奋战	浅井长政侵入 A 区域
2	浅井长政、织田本阵に接近	浅井长政健在 / 击破柴田胜家、佐久间信盛
3	浅井长政复活	击破浅井长政后一定时间 / 事件 4 为发生
4	长政最后の攻击	浅井长政健在 / 击破阿市
5	浅井本阵制压	事件 14 未发生 / 击破阿市
6	横山城制压	击破横山城守备头
7	织田军援军出现	事件 2 未发生 / 事件 6 发生后一定时间
8	织田军进军开始	事件 4 发生 / 朝仓义景健在 / 浅井长政击破
9	奇袭作战开始	击破朝仓景纪、富田长繁 / 战斗开始后一定时间 / 侵入 B 区域
10	敌の注意を引いた	事件 9 发生 + 击破鱼住景固 or 击破山崎长德 or 击破河合吉统
11	朝仓本阵を奇袭	事件 9 发生 / 神原康政健在 / 朝仓本阵里门开门
12	奇袭失败	事件 9 发生 / 神原康政被击破、事件 10 未发生 / 侵入里道
13	德川军进军开始	浅井长政健在 / 朝仓义景击破
14	阿市进军	阿市健在 / 事件 13 发生

三方原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小山田信茂追击を阻止せよ	位于 A 区域 / 与小山田信茂发生战斗	击破小山田信茂	200 两
2	退却する织田军を援护せよ	佐久间信盛、平手凡秀位于 B 区域 / 事件 2 发生 / 接近佐久间、平手	佐久间、平手撤退成功	200 两
3	武田胜赖の突击を止せよ	位于 C 区域 / 与武田胜赖发生战斗	击破武田胜赖	200 两
4	德川家康を救援せよ	事件 4 发生 / 德川家康在 D 区域 / 与高坂昌信发生战斗	击破高坂昌信	200 两
5	风魔の家康暗杀を阻止せよ	风魔小太郎健在 / 与接近德川家康的风魔发生战斗	击破风魔小太郎	200 两
6	武田信玄を击破せよ	与武田信玄发生战斗	击破武田信玄	500 两
7	中央砦の门を开けよ	事件 10 发生	击破山县昌景、武田信廉	200 两

三方原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小山田信茂追击开始	战斗开始后
2	织田势退却开始	佐久间信盛健在 / 战斗开始和一定时间
3	胜赖突击	德川家康侵入 F 区域 / 事件 4 发生
4	家康待ち伏せされる	德川家康侵入 G 区域
5	武田军总攻击	事件 2 发生后击破武田信廉、穴山信君、内藤昌丰、小山田信茂、山县昌景、原昌胤、三枝守友、土屋昌次
6	岛左近袭来	德川家康侵入 H 区域
7	退却成功	玩家和德川家康到达退却地点
8	武田信玄击破	击破武田信玄
9	风魔小太郎出现	德川家康侵入 I 或 J 区域
10	中央砦に闭じ入められる	事件 4 未发生 / 侵入中央砦

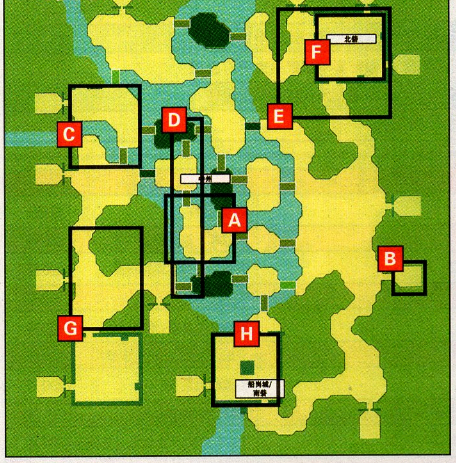
上田城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	南东砦を制压せよ	事件 8 未发生 / 北条高广健在 / 侵入 A 区域	击破北条高广	200 两
2	户石城を制压せよ	事件 8 未发生 / 鬼小岛弥太郎健在 / 侵入 B 区域	击破鬼小岛弥太郎	200 两
3	真田幸村を击破せよ	与真田幸村战斗	击破真田幸村	200 两
4	风魔小太郎を击破せよ	事件 7 发生 / 与风魔小太郎战斗	击破风魔小太郎	200 两

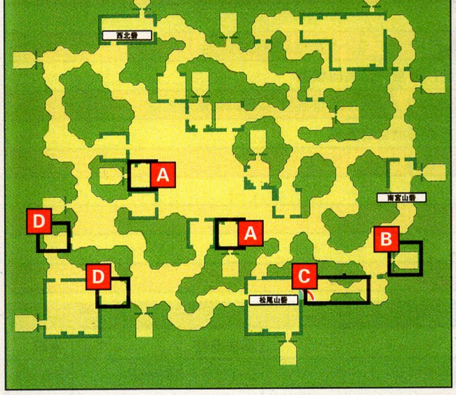
上田城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	真田军の伏兵	侵入 CorDorEorForO 区域

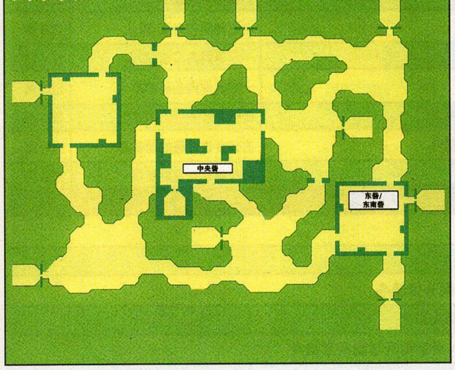
四、杭瀬川之战

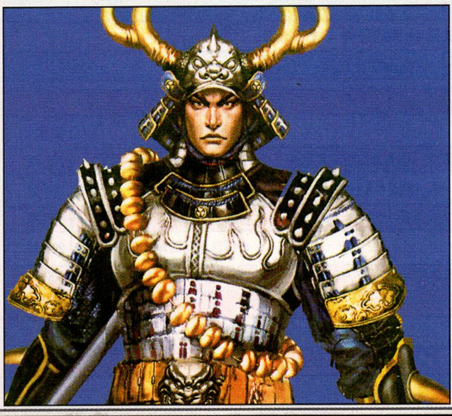


五、关之原之战



外传、天正御前仕合





上田城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
2	真田幸村の名乗り	井伊直政侵入 G 区域 or 侵入 HorlorD 区域 or 战斗开始后一定时间
3	德川军、中央への增援	事件 4 未发生 / 事件 2 发生后 + 击破北条高广、鬼小岛 or 通过 G 区域一定时间 or 侵入 L 区域
4	真田军、铁炮水发生	事件 9 未发生 / 玩家不在下游流域 + 侵入 M 区域 or 事件 7 发生后、隐密部队侵入 N 区域
5	德川家康进军开始	事件 4 或 9 发生
6	直江兼续进军开始	事件 5 发生后 / 与真田幸村战斗
7	风魔小太郎の奇袭	事件 5 发生 / 侵入 J 区域
8	地下上田城制压	真田幸村健在 / 击破真田昌幸
9	德川军、铁炮水阻止	事件 4 未发生 / 击破真田幸村

杭瀬川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	敌の北砦进入を阻止せよ	事件 2 发生 / 事件 6 未发生 / 小西行长、平冢为广进入北砦前与其战斗	击破小西行长、平冢为广	200 两
2	中村一荣を救援せよ	中村一荣健在 / 蒲生氏乡、户田重政、明石全登任一健在 + 进入 A 区域 or 与上述 3 人任一战斗	击破蒲生氏乡、户田重政、明石全登	200 两
3	南砦を防卫せよ	事件 5 发生 / 事件 7 未发生 / 中村一荣健在 / 与立花暗千代或木下赖继战斗	击破立花暗千代、木下赖继	200 两
4	岛津军を扫讨せよ	与岛津义弘或岛津丰久战斗	击破岛津义弘和岛津丰久	200 两
5	野一色赖母の退却を护卫せよ	事件 4 发生 / 野一色赖母健在 + 与大谷吉继战斗 or 接近野一色赖母	野一色赖母到达 B 区域	200 两

杭瀬川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	仲间を助けろ	战斗开始后
2	岛左近の策	事件 1 发生
3	中村一荣、南砦へ	中村一荣、中村一忠健在 / 击破蒲生氏乡、户田重政、明石全登
4	鬼才大谷	野一色赖母健在 + 进入 C 或 D 区域 or 小西行长进入 E 区域 or 平冢为广进入 E 区域 or 中村一荣与蒲生氏乡发生战斗
5	立花暗千代の狙い	中村一荣或野一色赖母被击破 or 事件 3 发生 or 小西行长或平冢为广进入 F 区域 or 事件 7 或 8 发生 or 进入 G 区域
6	左近の二段构え	有马丰氏或中村一忠被击破 or 小西行长、平冢为广被击破 or 立花暗千代、木下赖继被击破 or 中村一荣、中村一忠、野一色赖母、有马丰氏中任意 2 人被击破 or 进入 G 区域 or 野一色赖母败走
7	味方军突击	事件 8 未发生 / 岛左近、宫本武藏、宇喜多秀家以外东军武将全击破
8	敌军突击	事件 7 未发生 + 中村一荣、中村一忠、野一色赖母、有马丰氏中任意 3 人被击破 or 井伊直政被击破 or 中村一忠、有马丰氏被击破

关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	守备头を击破し、大筒を止めよ	事件 6、7 未发生 / 西军大筒未停止攻击 / 进入 A 区域	击破各大筒守备头	200 两
2	安国寺惠琼を击破せよ	事件 7 未发生 / 与安国寺惠琼战斗 / 吉川广家、毛利秀元健在	击破安国寺惠琼	200 两
3	布施孙兵卫を松尾山へ护卫せよ	事件 6、7 未发生 / 接近布施孙兵卫	事件 6 发生	200 两
4	岛津义弘の退却を阻止せよ	事件 8 发生 / 与岛津义弘战斗	佳偶岛津义弘	500 两
5	立花暗千代の本阵进入を阻止せよ	事件 4 发生 / 立花暗千代进入己方本阵前与其战斗	击破立花暗千代	200 两

关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	西军、东军大筒を攻击	岛左近健在 / 事件 6、7 未发生 / 东军大筒攻击 + 敌我双方至少 1 名武将败走 or 战斗开始一定时间
2	西军大筒停止	西军大筒守备头击破
3	毛利势、东军に寝返り	毛利秀元、吉川广家健在 / 事件 6、7 未发生 / 击破安国寺惠琼
4	立花暗千代の奇袭	事件 6、7 未发生 + 敌我双方至少 3 名武将败走 or 战斗开始一定时间
5	布施孙兵卫、松尾山へ移动	事件 6、7 未发生 / 敌我双方至少 5 名武将败走 / 战斗开始一定时间
6	小早川秀秋、东军に寝返り	事件 7 未发生 + 击破长宗我部盛亲 or 布施孙兵卫进入 C 区域
7	小早川秀秋、东军を攻击	事件 6 未发生 + 布施孙兵卫败走 or 井伊直政、福岛正则败走 / 东军大筒停止 / 立花进入东军本阵 or 进入 D 区域
8	岛津义弘、中央突破	事件 6 发生

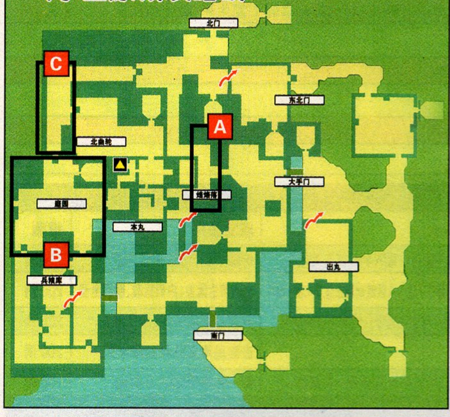
外传、天正御前仕合:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	宫本武藏の××砦侵入を阻止せよ	宫本武藏侵入目标砦之前与其战斗	击破宫本武藏	200 两
2	小次郎の××砦侵入を阻止せよ	佐佐木小次郎侵入目标砦之前与其战斗	击破佐佐木小次郎	200 两
3	风魔小太郎の××砦侵入を阻止せよ	风魔小太郎侵入目标砦之前与其战斗	击破风魔小太郎	200 两
4	服部半藏の××砦侵入を阻止せよ	服部半藏侵入目标砦之前与其战斗	击破服部半藏	200 两
5	ねねの××砦侵入を阻止せよ	ねね侵入目标砦之前与其战斗	击破ねね	200 两
6	前田庆次の××砦侵入を阻止せよ	前田庆次侵入目标砦之前与其战斗	击破前田庆次	200 两
7	丰臣秀吉の××砦侵入を阻止せよ	丰臣秀吉侵入目标砦之前与其战斗	击破丰臣秀吉	200 两
8	德川家康の××砦侵入を阻止せよ	德川家康侵入目标砦之前与其战斗	击破德川家康	200 两
9	伊达政宗の××砦侵入を阻止せよ	伊达政宗侵入目标砦之前与其战斗	击破伊达政宗	200 两

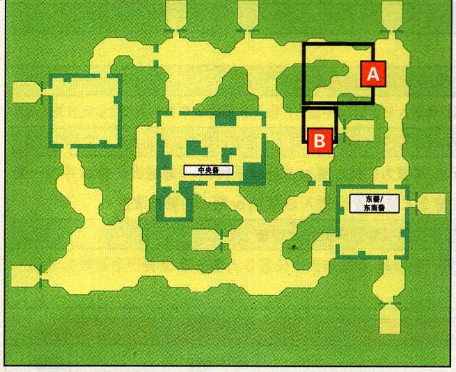


稻姬全关卡 & 任务&事件一览

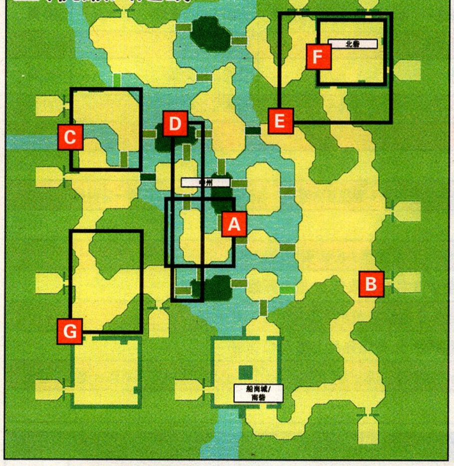
一、小田原城攻略战

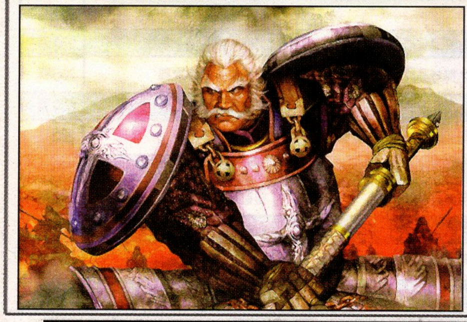


二、村落救出战



三、杭濑川之战





外传、天正御前仕合：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	剑豪军团出现	战斗开始后出现 or 忍者军团武将全灭后出现 or 倾奇者军团武将全灭后出现
2	忍者军团出现	战斗开始后出现 or 剑豪军团武将全灭后出现 or 倾奇者军团武将全灭后出现
3	倾奇者军团出现	战斗开始后出现 or 忍者军团武将全灭后出现 or 剑豪军团武将全灭后出现
4	大名军团出现	忍者军团、剑豪军团和倾奇者军团武将全灭后出现

小田原城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	天梯车を护卫せよ1	事件 1 发生 / 接触天梯车 1	天梯车 1 到达指定位置	200 两
2	天梯车を护卫せよ2	事件 1 发生 / 天梯车 1 消灭 / 接触天梯车 2	天梯车 2 到达指定位置	200 两
3	闭じ入め突破	事件 6 发生	击破 100 人	200 两
4	培烙落としを止めろ	事件 5 发生 / 接触北条直定或皆川广照	击破北条直定、皆川广照	200 两
5	兵粮库を制压せよ	事件 7 发生 / 接触北条氏忠或小笠原康广	击破北条氏忠、小笠原康广	200 两
6	炮击を止めろ	事件 4 发生 / 接触松田直秀	击破松田直秀	200 两
7	城门开门	事件 2 发生 + 北条氏房、松田康乡健在 or 千叶直重、成田氏长健在 or 上杉氏宪、笠原政尧健在	击破上述敌方武将	200 两
8	本阵防卫	事件 3 发生 / 与原昌胤、伊东政世、北条氏隆战斗	击破原昌胤、伊东政世、北条氏隆	200 两
9	风魔を倒せ	事件 9 发生 / 与风魔小太郎接触	击破风魔小太郎	200 两

小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	天梯车を使用する	玩家选择武将为德川家康、稻姬、立花暗千代时战斗开始时发生
2	城门开门	进入城内 / 大手门、南门、北门任意一门关闭状态
3	北条军の反击	原昌胤、伊东政世、北条氏隆健在 / 城门敌武将击破、兵粮库敌武将击破
4	城内仕挂け、出丸の炮击	松田直秀健在 / 玩家或己方武将到达出丸前
5	城内仕挂け、培烙落とし	进入城内 / 己方武将进入 A 区域
6	城内仕挂け、闭じ入め庭园	进入 B 区域
7	城内仕挂け、兵粮库	进入城内
8	城内仕挂け、隐し部屋より袭击	进入 C 区域
9	风魔の封印	进入天守内

村落救出战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	民兵を救え	民兵健在 / 民兵与特定副头目战斗 / 接触民兵	击破特定 2 名副头目	200 两
2	孙市を倒せ	事件 7 发生 / 与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
3	庆次を倒せ	事件 7 发生 / 与前田庆次战斗	击破前田庆次	200 两
4	一定时间·50 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 50 人	200 两
5	一定时间·75 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 75 人	200 两
6	一定时间·100 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 100 人	200 两
7	东砦救援	事件 1 发生 / 与袭击东砦的副头目战斗	击破袭击东砦的副头目	200 两
8	西砦救援	事件 3 发生 / 与袭击西砦的副头目战斗	击破袭击西砦的副头目	200 两
9	村落を夺还せよ	事件 3 发生 / 与特定副头目战斗	击破特定 4 名副头目	200 两

村落救出战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	东砦の危机	战斗开始后
2	无谋な民兵	事件 1 发生 / 玩家、民兵与特定副头目战斗
3	村落夺还	事件 1、3 发生 / 击破特定 5 名副头目
4	山贼の二段构え	特定 4 名副头目健在 / 玩家侵入西砦附近与副头目战斗
5	山贼の挑发	事件 4 发生 / 玩家进入村落
6	村落乱斗	事件 4 发生 + 击破特定 3 名副头目 or 完成任务 4 或 5 或 6
7	乱入者たち	事件 5 发生 / 民兵全员健在 / 任务 4 或 5 或 6 完成

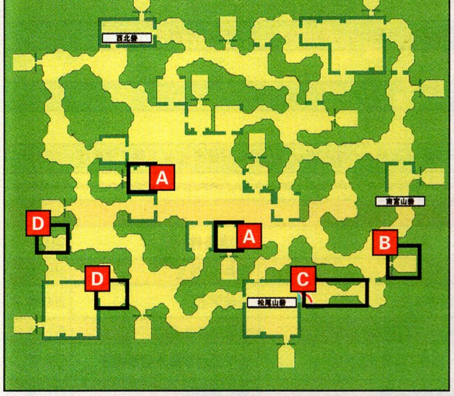
杭濑川之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	敌の北砦进入を阻止せよ	事件 2 发生 / 事件 6 未发生 / 小西行长、平冢为广进入北砦前与其战斗	击破小西行长、平冢为广	200 两
2	中村一荣を救援せよ	中村一荣健在 / 蒲生氏乡、户田重政、明石全登任一健在 + 进入 A 区域 or 与上述 3 人任一战斗	击破蒲生氏乡、户田重政、明石全登	200 两
3	南砦を防卫せよ	事件 5 发生 / 事件 7 未发生 / 中村一荣健在 / 与立花暗千代或木下赖继战斗	击破立花暗千代、木下赖继	200 两
4	岛津军を扫讨せよ	与岛津义弘或岛津丰久战斗	击破岛津义弘和岛津丰久	200 两
5	野一色赖母の退却を护卫せよ	事件 4 发生 / 野一色赖母健在 + 与大谷吉继战斗 or 接近野一色赖母	野一色赖母到达 B 区域	200 两

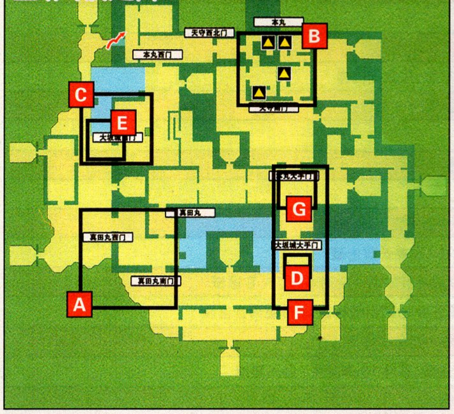
杭濑川之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	仲间を助けろ	战斗开始后
2	岛左近の策	事件 1 发生

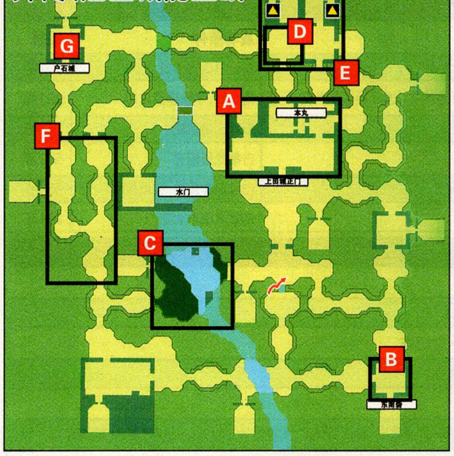
四、关之原之战



五、大坂之阵



外传、沼田城防卫战





杭濑川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
3	中村一荣、南砦へ	中村一荣、中村一忠健在 / 击破蒲生氏乡、户田重政、明石全登
4	鬼才大谷	野一色赖母健在 + 进入 C 或 D 区域 or 小西行长进入 E 区域 or 平冢为广进入 E 区域 or 中村一荣与蒲生氏乡发生战斗
5	立花暗千代の狙い	中村一荣或野一色赖母被击破 or 事件 3 发生 or 小西行长或平冢为广进入 F 区域 or 事件 7 或 8 发生 or 进入 G 区域
6	左近の二段构え	有马丰氏或中村一忠被击破 or 小西行长、平冢为广被击破 or 立花暗千代、木下赖继被击破 or 中村一荣、中村一忠、野一色赖母、有马丰氏中任意 2 人被击破 or 进入 G 区域 or 野一色赖母败走
7	味方军突击	事件 8 未发生 / 岛左近、宫本武藏、宇喜多秀家以外东军武将全击破
8	敌军突击	事件 7 未发生 + 中村一荣、中村一忠、野一色赖母、有马丰氏中任意 3 人被击破 or 井伊直政被击破 or 中村一忠、有马丰氏被击破

关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	守备头を击破し、大筒を止めよ	事件 6、7 未发生 / 西军大筒未停止攻击 / 进入 A 区域	击破各大筒守备头	200 两
2	安国寺惠琼を击破せよ	事件 7 未发生 / 与安国寺惠琼战斗 / 吉川广家、毛利秀元健在	击破安国寺惠琼	200 两
3	布施孙兵卫を松尾山へ护卫せよ	事件 6、7 未发生 / 接近布施孙兵卫	事件 6 发生	200 两
4	岛津义弘の退却を阻止せよ	事件 8 发生 / 与岛津义弘战斗	佳偶岛津义弘	500 两
5	立花暗千代の本阵进入を阻止せよ	事件 4 发生 / 立花暗千代进入己方本阵前与其战斗	击破立花暗千代	200 两

关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	西军、东军大筒を攻击	岛左近健在 / 事件 6、7 未发生 / 东军大筒攻击 + 敌我双方至少 1 名武将败走 or 战斗开始一定时间
2	西军大筒停止	西军大筒守备头击破
3	毛利势、东军に寝返り	毛利秀元、吉川广家健在 / 事件 6、7 未发生 / 击破安国寺惠琼
4	立花暗千代の奇袭	事件 6、7 未发生 + 敌我双方至少 3 名武将败走 or 战斗开始一定时间
5	布施孙兵卫、松尾山へ移动	事件 6、7 未发生 / 敌我双方至少 5 名武将败走 / 战斗开始一定时间
6	小早川秀秋、东军に寝返り	事件 7 未发生 + 击破长宗我部盛亲 or 布施孙兵卫进入 C 区域
7	小早川秀秋、东军を攻击	事件 6 未发生 + 布施孙兵卫败走 or 井伊直政、福岛正则败走 / 东军大筒停止 / 立花进入东军本阵 or 进入 D 区域
8	岛津义弘、中央突破	事件 6 发生

大坂之阵:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	真田丸を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 7 未发生 / 真田幸村、仙石秀久、薄田兼相任一健在 / 侵入 A 区域	事件 1 发生	200 两
2	大阪城西门を开门せよ	事件 3 未发生 / 侵入 C 区域	事件 3 发生	200 两
3	杂贺孙市を击破せよ	与杂贺孙市开始战斗	击破杂贺孙市	200 两
4	移动大筒を护卫せよ	事件 4 发生 / 接近移动大筒	事件 5 发生	200 两
5	丰臣秀赖の退却を阻止せよ	事件 8 发生	击破丰臣秀赖	200 两

大坂之阵:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	真田丸からの猛攻	战斗开始后
2	大手门开门	击破宫本武藏 or 击破长宗我部盛亲
3	西门开门	击破高团右卫门 or 事件 7 未发生
4	移动大筒を用意	事件 2 发生 + 侵入 F 区域 or 与宫本武藏战斗 or 与长宗我部盛亲战斗
5	大筒で大阪城を炮击	移动大筒到达大手门前
6	大筒が破坏された	事件 4 未发生 / 移动大筒被破坏
7	大坂势打つて出る	击破宫本武藏 + 事件 5 发生 or 事件 6 发生 or 任务 3 失败 or 战斗开始后一定时间
8	秀赖の影武者	击破丰臣秀赖

外传、沼田城防卫战:任务一览

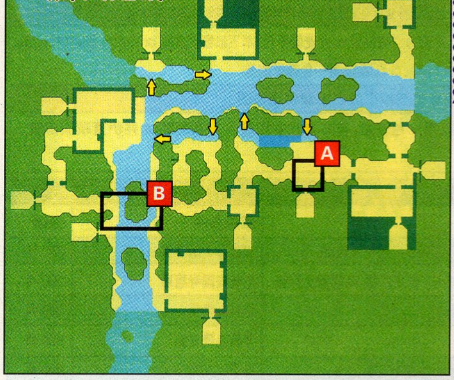
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	真田军の沼田城侵入を阻止せよ	唐泽玄蕃、汤本图书助、高松备中守任一侵入沼田城前与其战斗	击破唐泽玄蕃、汤本图书助、高松备中守	200 两
2	南东砦を制压せよ	事件 2 发生 / 事件 9 未发生 / 泷川茂兵卫、横谷幸重健在 + 侵入 B 区域 or 与横谷幸重战斗	击破横谷幸重	200 两
3	铃木忠重を救援せよ	事件 3 发生 / 铃木忠重健在 / 久屋三河守、富泽伊予守任一健在 + 侵入中央川附近 or 与久屋三河守、富泽伊予守任一战斗 or 接近铃木忠重	击破久屋三河守、富泽伊予守	200 两
4	真田昌幸の沼田城侵入を阻止せよ	事件 6 发生 / 真田昌幸侵入地下沼田城之前与其战斗	击破真田昌幸	200 两
5	石田军の沼田城侵入を阻止せよ	事件 9 发生 / 石田军武将未侵入沼田城 / 与石田军武将战斗	击破石田三成、岛左近、大谷吉继	200 两

外传、沼田城防卫战:事件一览

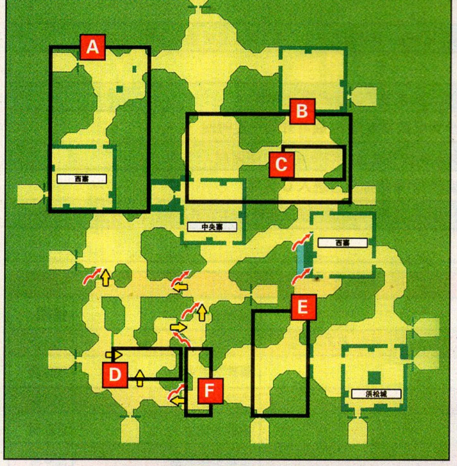
编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	东侧の攻防	泷川茂兵卫进军 / 击破汤本图书助
3	伏兵登场	铃木忠重侵入中央川附近
4	本阵を目指せ	真田幸村进军 / 事件 5 未发生 / 击破唐泽玄蕃、汤本图书助、高月备中守

德川家康全关卡＆任务&事件一览

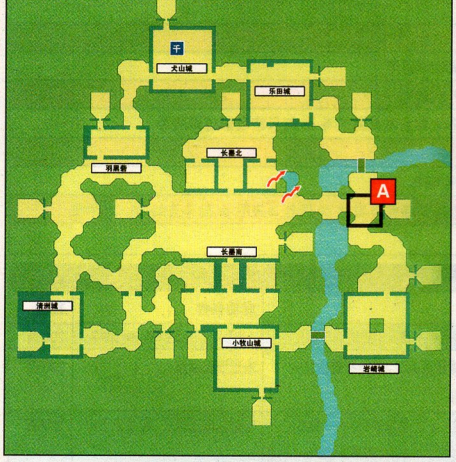
一、姊川之战



二、三方原之战



三、小牧长久手之战





外传、沼田城防卫战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
5	真田幸村动く	真田幸村进军＋击破唐泽玄蕃、汤本图书助、高月备中守 or 与真田昌幸战斗 or 侵入 F 区域
6	真田昌幸の策	事件 5 发生 / 击破真田幸村
7	鬼策、昌幸	击破真田昌幸
8	真田幸村、出现	事件 7 发生 / 真田幸村全击破
9	西军援军	事件 7 发生＋事件 8 发生 or 侵入 E 区域 or 矢泽赖贞被击破 or 金子美浓守被击破 or 事件 7 发生后一定时间

姊川之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	前线の敌を阳动せよ	事件 9 发生	事件 10 发生	200 两
2	浅井本阵を制压せよ	事件 2、14 未发生 / 阿市健在 / 接近浅井本阵	击破阿市	200 两
3	浅井长政を本阵に入れるな	事件 2 未发生 / 浅井长政侵入织田本阵前与其战斗	击破浅井长政	500 两
4	朝仓本阵周边の第を全灭せよ	朝仓本阵门未打开 / 朝仓军武将任一健在 / 事件 12 发生	击破朝仓军阵外全部武将	200 两
5	横山城を制压せよ	事件 2 未发生 / 横山城守备头健在 / 接近横山城	横山城制压	200 两

姊川之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	浅井长政の奋战	浅井长政侵入 A 区域
2	浅井长政、织田本阵に接近	浅井长政健在 / 击破柴田胜家、佐久间信盛
3	浅井长政复活	击破浅井长政后一定时间 / 事件 4 为发生
4	长政最后の攻击	浅井长政健在 / 击破阿市
5	浅井本阵制压	事件 14 未发生 / 击破阿市
6	横山城制压	击破横山城守备头
7	织田军援军出现	事件 2 未发生 / 事件 6 发生后一定时间
8	织田军进军开始	事件 4 发生 / 朝仓义景健在 / 浅井长政击破
9	奇袭作战开始	击破朝仓景纪、富田长繁 / 战斗开始后一定时间 / 侵入 B 区域
10	敌の注意を引いた	事件 9 发生＋击破鱼住景固 or 击破山崎长德 or 击破河合吉统
11	朝仓本阵を奇袭	事件 9 发生 / 神原康政健在 / 朝仓本阵里门开门
12	奇袭失败	事件 9 发生 / 神原康政被击破、事件 10 未发生 / 侵入里道
13	德川军进军开始	浅井长政健在 / 朝仓义景击破
14	阿市进军	阿市健在 / 事件 13 发生

三方原之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小山田信茂追击を阻止せよ	位于 A 区域 / 与小山田信茂发生战斗	击破小山田信茂	200 两
2	退却する织田军を援护せよ	佐久间信盛、平手凡秀位于 B 区域 / 事件 2 发生 / 接近佐久间、平手	佐久间、平手撤退成功	200 两
3	武田胜赖の突击を止せよ	位于 C 区域 / 与武田胜赖发生战斗	击破武田胜赖	200 两
4	武田信玄を击破せよ	与武田信玄发生战斗	击破武田信玄	500 两
5	中央砦の门を开けよ	事件 10 发生	击破山县昌景、武田信廉	200 两
6	风魔小太郎を击破せよ	与风魔小太郎发生战斗	击破风魔小太郎	200 两

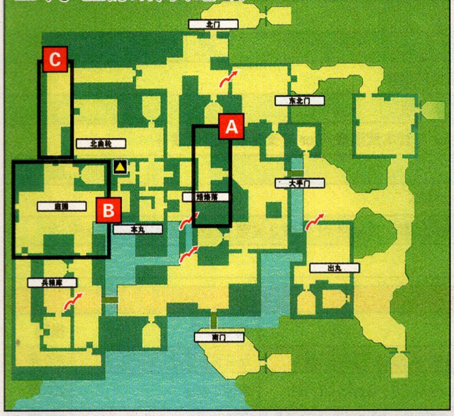
三方原之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小山田信茂追击开始	战斗开始后
2	织田势退却开始	佐久间信盛健在 / 战斗开始和一定时间
3	胜赖突击	德川家康侵入 F 区域 / 事件 4 发生
4	家康待ち伏せされる	德川家康侵入 G 区域
5	武田军总攻击	事件 2 发生后击破武田信廉、穴山信君、内藤昌丰、小山田信茂、山县昌景、原昌胤、三枝守友、土屋昌次
6	岛左近袭来	德川家康侵入 H 区域
7	退却成功	玩家和德川家康到达退却地点
8	武田信玄击破	击破武田信玄
9	风魔小太郎出现	德川家康侵入 I 或 J 区域
10	中央砦に闭じ入められる	事件 4 未发生 / 侵入中央砦

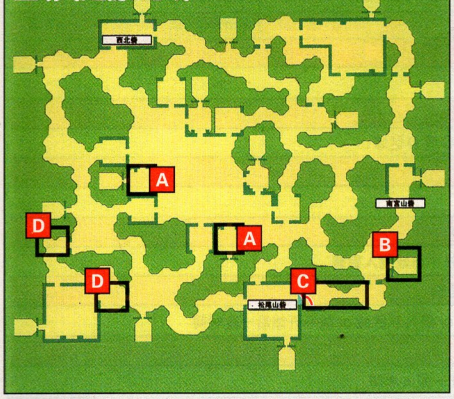
小牧长久手之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	神原康政と岩崎城を夺还せよ	事件 1 发生	击破崛秀政、羽柴秀次、池田恒兴、森长可	200 两
2	味方の前线を守り切れ	事件 2 发生	击破羽柴秀长、蒲生氏乡、金森长近、稻叶一铁、小川佑忠	200 两
3	ねねを击破せよ	事件 4、5、6 任一发生	击破ねね	200 两
4	羽柴秀吉を清州城へ入れるな	事件 4 发生	击破羽柴秀吉	200 两
5	羽柴军の小牧山城侵入を阻止せよ	事件 7 发生	击破羽柴秀长、金森长近、稻叶一铁、崛秀政、羽柴秀次、池田恒兴、森长可	200 两

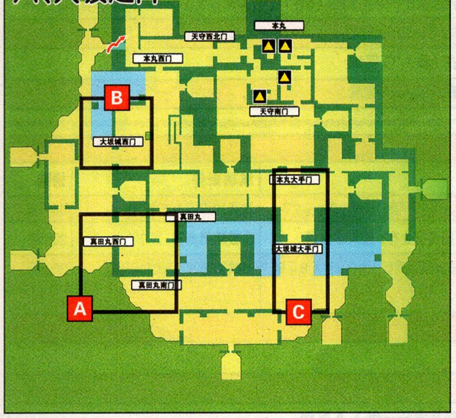
四、小田原城攻略战



五、关之原之战



六、大坂之阵





小牧长久手之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	别动队出现	战斗开始后一定时间 / 德川军武将任一败走 / 进入 A 区域
2	岩崎城救援	事件 7 未发生 / 击破池田恒兴、森长可、崛秀政、羽柴秀次
3	德川军进军	事件 2 发生 / 事件 5、6 未发生 / 击破羽柴秀长、蒲生氏乡、小川佑忠、金森长近、稻叶一铁
4	乐田城闭じこめ	事件 3 发生 / 玩家进入 B 区域
5	小牧城危机	事件 2 发生 / 事件 3、6 未发生 8 酒井忠次、石川数正败走
6	清州城危机	事件 2 发生 / 事件 3、5 未发生 / 本多正信败走
7	岩崎城救援失败	事件 2 未发生 / 神原康政败走
9	德川军反击	事件 7 发生 / 事件 9 未发生 / 击破羽柴秀长、金森长近、稻叶一铁、崛秀政、羽柴秀次、池田恒兴、森长可
10	羽柴军进军	击破ねね、加藤清正、山内一丰 / 事件 9 发生时,击破加藤清正和山内一丰 / 事件 8 发生时,德川军侵入小牧山城

小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	天梯车を护卫せよ1	事件 1 发生 / 接触天梯车 1	天梯车 1 到达指定位置	200 两
2	天梯车を护卫せよ2	事件 1 发生 / 天梯车 1 消灭 / 接触天梯车 2	天梯车 2 到达指定位置	200 两
3	闭じ入め突破	事件 7 发生	击破 100 人	200 两
4	培烙落としを止めろ	事件 6 发生 / 接触北条直定或皆川广照	击破北条直定、皆川广照	200 两
5	兵粮库を制压せよ	事件 8 发生 / 接触北条氏忠或小笠原康广	击破北条氏忠、小笠原康广	200 两
6	炮击を止めろ	事件 5 发生 / 接触松田直秀	击破松田直秀	200 两
7	城门开门	事件 2 发生 + 北条氏房、松田康乡健在 or 千叶直重、成田氏长健在 or 上杉氏宪、笠原政尧健在	击破上述敌方武将	200 两
8	本阵防卫	事件 3 发生 / 与原昌胤、伊东政世、北条氏隆战斗	击破原昌胤、伊东政世、北条氏隆	200 两
9	风魔を倒せ1	事件 4 发生 / 与风魔小太郎接触	击破风魔小太郎	200 两
10	风魔を倒せ2	事件 10 发生 / 与风魔小太郎接触	击破风魔小太郎	200 两

小田原城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	天梯车を使用する	玩家选择武将为德川家康、稻姬、立花暗千代时战斗开始时发生
2	城门开门	进入城内 / 大手门、南门、北门任意一门关闭状态
3	北条军の反击	原昌胤、伊东政世、北条氏隆健在 / 城门敌武将击破、兵粮库敌武将击破
4	风魔の戏れ	事件 3 发生
5	城内仕挂け、出丸の炮击	松田直秀健在 / 玩家或己方武将到达出丸前
6	城内仕挂け、培烙落とし	进入城内 / 己方武将进入 A 区域
7	城内仕挂け、闭じ入め庭园	进入 B 区域
8	城内仕挂け、兵粮库	进入城内
9	城内仕挂け、隐し部屋より袭击	进入 C 区域
10	风魔の封印	进入天守内

关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	守备头を击破し、大筒を止めよ	事件 6、7 未发生 / 西军大筒未停止攻击 / 进入 A 区域	击破各大筒守备头	200 两
2	安国寺惠琼を击破せよ	事件 7 未发生 / 与安国寺惠琼战斗 / 吉川广家、毛利秀元健在	击破安国寺惠琼	200 两
3	布施孙兵卫を松尾山へ护卫せよ	事件 6、7 未发生 / 接近布施孙兵卫	事件 6 发生	200 两
4	岛津义弘の退却を阻止せよ	事件 8 发生 / 与岛津义弘战斗	佳偶岛津义弘	500 两
5	立花暗千代の本阵进入を阻止せよ	事件 4 发生 / 立花暗千代进入己方本阵前与其战斗	击破立花暗千代	200 两

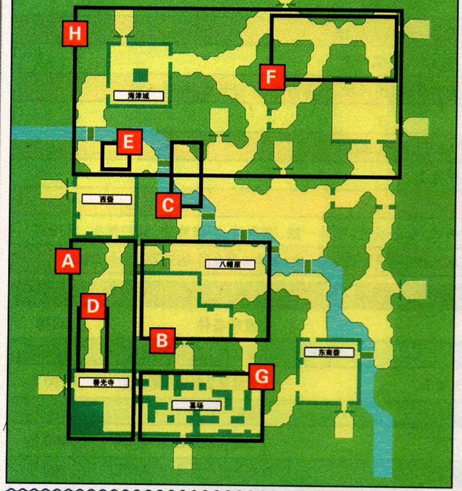
关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	西军、东军大筒を攻击	岛左近健在 / 事件 6、7 未发生 / 东军大筒攻击 + 敌我双方至少 1 名武将败走 or 战斗开始一定时间
2	西军大筒停止	西军大筒守备头击破
3	毛利势、东军に寝返り	毛利秀元、吉川广家健在 / 事件 6、7 未发生 / 击破安国寺惠琼
4	立花暗千代の奇袭	事件 6、7 未发生 + 敌我双方至少 3 名武将败走 or 战斗开始一定时间
5	布施孙兵卫、松尾山へ移动	事件 6、7 未发生 / 敌我双方至少 5 名武将败走 / 战斗开始一定时间
6	小早川秀秋、东军に寝返り	事件 7 未发生 + 击破长宗我部盛亲 or 布施孙兵卫进入 C 区域
7	小早川秀秋、东军を攻击	事件 6 未发生 + 布施孙兵卫败走 or 井伊直政、福岛正则败走 / 东军大筒停止 / 立花进入东军本阵 or 进入 D 区域
8	岛津义弘、中央突破	事件 6 发生

大坂之阵:任务一览

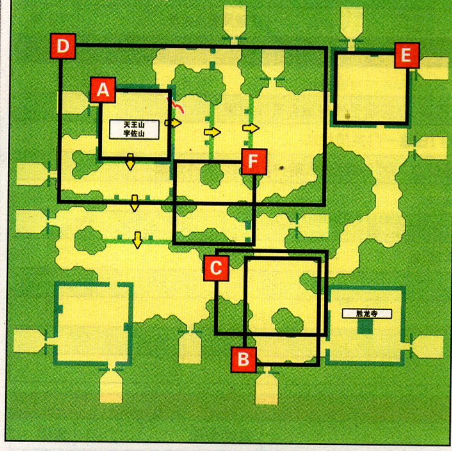
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	真田丸を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 7 未发生 / 真田幸村、仙石秀久、薄田兼相任一健在 / 侵入 A 区域	事件 1 发生	200 两
2	大阪城西门を开门せよ	事件 3 未发生 / 侵入 C 区域	事件 3 发生	200 两
3	移动大筒を护卫せよ	事件 4 发生 / 接近移动大筒	事件 5 发生	200 两
4	兵粮库を制压せよ			
5	丰臣秀赖の退却を阻止せよ	事件 8 发生	击破丰臣秀赖	200 两

外传、上杉征伐



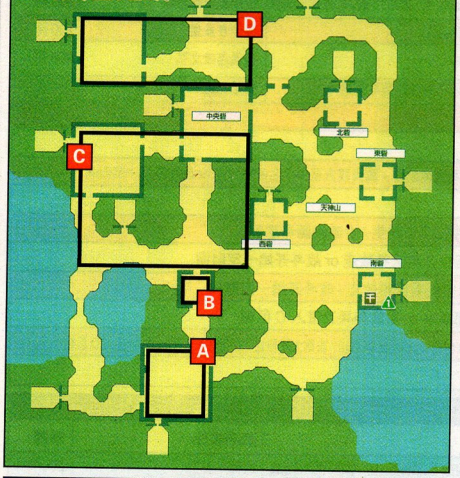
石田三成全关卡 & 任务&事件一览

一、山崎之战





二、贱岳之战





大坂之阵：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	真田丸からの猛攻	战斗开始后
2	大手门开门	击破宫本武藏 or 击破长宗我部盛亲
3	西门开门	击破高团右卫门 or 事件 7 未发生
4	移动大筒を用意	事件 2 发生 + 侵入 F 区域 or 与宫本武藏战斗 or 与长宗我部盛亲战斗
5	大筒で大阪城を炮击	移动大筒到达大手门前
6	大筒が破坏された	事件 4 未发生 / 移动大筒被破坏
7	大坂势打って出る	击破宫本武藏 + 事件 5 发生 or 事件 6 发生 or 任务 3 失败 or 战斗开始后一定时间
8	秀赖の影武者	击破丰臣秀赖

外传、上杉征伐：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	真壁重干の善光寺侵入を阻止せよ	事件 2 发生 / 真壁重干健在且未侵入善光寺 + 侵入 A 区域 or 与真壁重干战斗	击破真壁重干	200 两
2	南东砦を制压せよ	事件 6 发生 / 直江兼续、志驮义秀、下吉忠任一健在 + 侵入南东砦 or 与上述三人任一战斗	事件 7 发生	200 两
3	西砦を制压せよ	事件 6 发生 / 佐竹义宣、佐竹义重任一健在 + 接近西砦 or 与佐竹义宣、佐竹义重战斗	事件 5 发生	200 两
4	上杉军の德川本阵侵入を阻止せよ	事件 8 发生 / 上杉景胜、山上道及、上泉泰纲任一侵入本阵前与其战斗	击破上杉景胜、山上道及、上泉泰纲	200 两
5	前田庆次を击破せよ	事件 11 发生	击破前田庆次	500 两

外传、上杉征伐：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川军进军	战斗开始后
2	真壁、善光寺へ进军	战斗开始后一定时间 or 侵入 C 或 D 区域
3	真壁、善光寺へ侵入	真壁重干侵入善光寺
4	色部の伏兵	侵入 E 区域
5	西砦制压	击破佐竹义宣 / 击破佐竹义重
6	直江の陷阱	直江兼续健在 + 侵入南砦 or 松平忠政侵入南砦
7	南东砦制压	击破直江兼续、志驮义秀、下吉忠
8	上杉军、德川本阵へ进军	事件 5 发生 or 击破直江兼续 or 侵入 F 区域 or 战斗开始后一定时间
9	稻姬が本阵の守りにつく	事件 8 发生 / 击破真壁重干
10	上杉军、德川本阵に侵入	杉景胜、山上道及、上泉泰纲任一侵入本阵
11	庆次と决斗	前田庆次位于海津城中 / 侵入海津城
12	真田军到着	战斗开始后一定时间 or 事件 2 发生 / 击破真壁重干 / 事件 5 发生 / 事件 7 发生 / 事件 10 发生 / 击破向德川本阵进军的上杉军
13	庆次进军	事件 11 未发生 / 事件 12 发生 / 前田庆次健在
14	真田本队伏兵	事件 15 未发生 / 真田幸村健在 / 侵入 G 区域
15	真田本队进军	事件 14 未发生 / 真田幸村健在 / 侵入 H 区域

山崎之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	加藤清正を天王山まで护卫せよ	事件 3 发生 / 加藤清正生存且未侵入 A 区域 / 羽柴军天王山守备头生存	加藤清正侵入 A 区域	200 两
2	胜龙寺を制压せよ	事件 5 发生 / 福岛正则生存 / 阿闭贞征生存 / 侵入 B 区域	击破阿闭贞征	200 两
3	明智军伏兵を击破せよ	事件 6 发生 / 福岛正则生存 / 斋藤利三、柴田胜定任一生存 + 侵入 B 区域 or 与斋藤利三或柴田胜定战斗	击破斋藤利三和柴田胜定	200 两

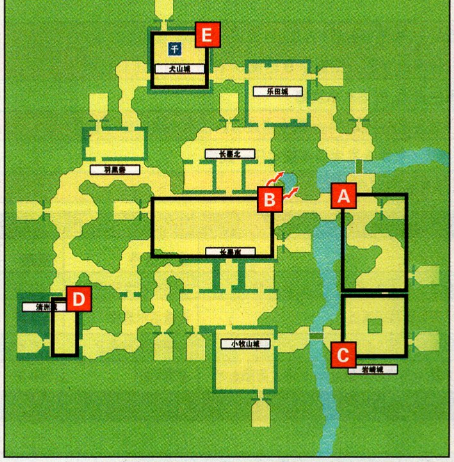
山崎之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	明智军、天王山制压	事件 3 未发生 / 松田政近、并河易家任一侵入 A 区域
3	丰臣军、天王山制压	事件 2 未发生 / 玩家、石田三成、ねね任一侵入 A 区域
4	第二波天王山	事件 3 发生 / 击破松田政近、并河易家 / 侵入 B 区域
5	胜龙寺攻め	福岛正则生存 + 事件 2 或 3 发生 or 侵入 C 区域 or 战斗开始后一定时间
6	伏兵胜龙寺	阿闭贞征或福岛正则被击破 / 侵入 D 区域北侧
7	中央突破	战斗开始后一定时间 or 与斋藤利三、柴田胜定战斗 or 事件 4 发生或与安田国继、伊势贞兴战斗

贱岳之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	加藤、福岛より多くの砦を落とせ	事件 1 发生后	砦攻陷数量多于加藤清正和福岛正则攻陷数量	200 两
2	味方本阵を防卫せよ	事件 2 发生 + 与佐久间盛政战斗 or 与山路将监战斗	击破佐久间盛政、山路将监	200 两
3	佐久间盛政の砦侵入を阻止せよ	佐久间盛政健在 / 事件 2 未发生 / 与佐久间盛政战斗	击破佐久间盛政	200 两
4	前田利家を击破し、说得せよ	事件 4 发生前与前田利家战斗	击破前田利家	200 两
5	前田军を歼灭せよ	事件 4 发生、任务 4 未发生 / 与前田利家或前田利长战斗	击破前田利家、前田利长	200 两
6	直江兼续を击破せよ	事件 5 发生 / 与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两

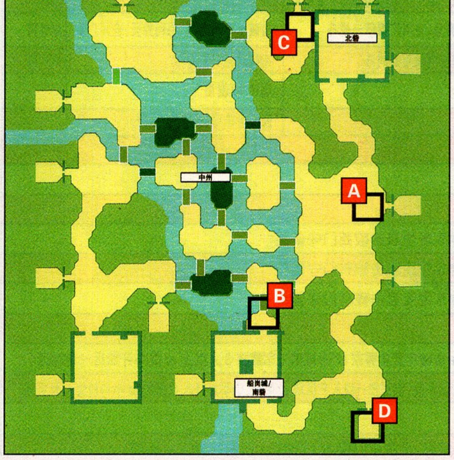
三、小牧长久手之战



四、小田原城攻略战



五、杭濑川之战





贱岳之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	丰臣秀吉の鼓舞	战斗开始后
2	佐久间盛政の奇袭	佐久间盛政健在 / 佐久间盛政侵入 B 区域
3	前田利家の说得	前田利家未开始进军 / 前田利家健在 / 战斗开始后一定时间
4	前田利家出阵	前田利家健在 / 事件 2 发生、击破佐久间盛政 / 事件 2 未发生、击破反叛的山路将监 /4 砦制压 / 侵入 C 区域 / 击破高山重友
5	直江兼续出现	玩家为石田三成且在无双模式下即会发生
6	直江兼续进军开始	直江兼续健在 / 事件 4 发生
7	羽柴军全军进军开始	击破佐久间盛政、金森长近、前田利家、前田庆次、柴田胜定中任意 4 人

小牧长久手之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	别动队を救援せよ	事件 1 未发生 / 玩家进入 A 区域	击破井伊直政、丹羽氏重	200 两
2	破城槌を护卫せよ	事件 2 发生 / 事件 3､4 未发生 / 进入 B 区域	事件 3 发生	200 两
3	神原康政を倒し岩崎城を制压せよ	事件 1 未发生 / 事件 3 发生 / 进入 C 区域	击破神原康政	200 两
4	织田信雄を倒し清州城を制压せよ	事件 3 发生 / 进入 D 区域	击破织田信雄	200 两
5	织田信雄を倒し、战をやめさせろ	事件 4 发生 / 进入 D 区域	击破织田信雄	200 两
6	服部半藏の本阵进入を阻止せよ	事件 3 或 6 发生 / 与服部半藏战斗	击破服部半藏	200 两
7	本多忠胜を击破せよ	事件 6 未发生 / 与本多忠胜开始战斗	击破本多忠胜	2000 两
8	本多忠胜と稻姬から岩崎城を守れ	事件 6 发生 / 池田恒兴健在 / 与本多忠胜开始战斗	击破本多忠胜和稻姬	2000 两

小牧长久手之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	别动队歼灭	池田恒兴、森长可败走
2	破城槌出战	事件 1 发生后一定时间
3	德川军长垒门、破坏	破城槌到达德川军长垒后一定时间
4	破城槌破坏	破城槌被破坏
5	织田信雄降伏	事件 4 发生 / 织田信雄被击破
6	岩崎城制压	事件 1 未发生 / 击破神原康政

小田原城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	北砦を制压せよ	战斗开始后	击破皆川广照	200 两
2	天梯车を护卫せよ	事件 1 发生	事件 2 发生	200 两
3	天梯车を护卫せよ	事件 4 发生	事件 5 发生	200 两
4	味方本阵を防卫せよ	事件 9 发生	城外敌武将击破	200 两
5	兵粮库を制压せよ	事件 10 未发生 / 北条氏忠健在 / 进入 A 区域	击破北条氏忠	200 两

小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	北天梯车登场	事件 4、10 未发生 / 石田三成健在 / 皆川广照击破＋进入 B 区域 or 制压北砦据点
2	北天梯车设置	天梯车到达设置地点
3	北天梯车破坏	天梯车被破坏
4	南天梯车登场	事件 1､7 未发生 /ねね健在 / 击破小笠原康广 / 进入 D 区域 / 制压南砦据点
5	南天梯车设置	天梯车到达设置地点
6	南天梯车破坏	天梯车被破坏
7	小田原城开门	事件 2 或 5 发生 or 事件 10 发生
8	兵粮库制压	事件 11 未发生 / 击破北条氏忠
9	一夜城包围	事件 7 发生 / 事件 10 未发生 / 丰臣秀吉进入 F 区域
10	北条军进军	事件 2､5､7 未发生＋细川忠兴和金森长近败走 or 石田三成败走 orねね败走 or 事件 3 或 6 发生

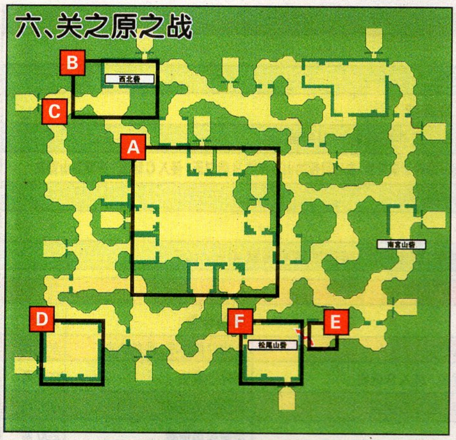
杭濑川之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	前线部队を逃がすな	事件 1 发生 / 野一色赖母、中村一荣位于 A 区域，有马则赖为到达 A 区域＋与上述 3 人任一战斗	击破野一色赖母、中村一荣、有马则赖	200 两
2	东军の退却路を封锁せよ	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 与田中政吉或佐佐木小次郎战斗	击破田中、佐佐木	200 两
3	忠胜を止めろ	事件 6 发生 / 本多忠胜到达西军本阵前与其战斗	击破本多忠胜	200 两
4	撤退を阻止せよ	事件 5 发生 / 与野一色赖母、有马则赖、中村一荣、中村一忠、有马丰氏、佐佐木小次郎、田中吉政战斗	击破上述武将	200 两
5	稻姬を倒せ	事件 6 发生 / 与稻姬战斗	击破稻姬	200 两

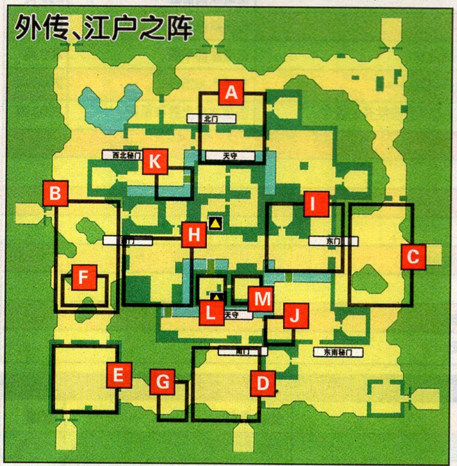
杭濑川之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	敌前线部队自阵へ	战斗开始后 / 野一色赖母、有马则赖、中村一荣任一健在
2	明石动へ	事件 1 发生 / 明石全登健在＋战斗开始后一定时间 or 击破野一色赖母、有马则赖、中村一荣任意 1 人

六、关之原之战

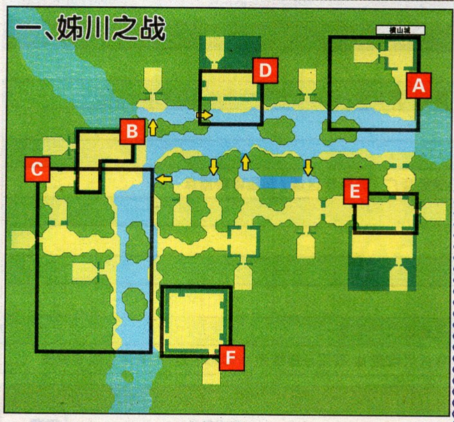


外传、江户之阵



浅井长政全关卡 & 任务&事件一览

一、姊川之战





杭濑川之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
3	退却路を封锁せよ	明石全登健在 / 事件 5 未发生 + 战斗开始后一定时间 or 与田中吉政战斗 or 野一色赖母、有马则赖、中村一荣全击破 or 野一色赖母到达 A 区域 or 中村一荣到达 B 区域 or 有马则赖到达 C 区域
4	退却路封锁に成功	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 击破田中吉政、佐佐木小次郎
5	东军撤退开始	事件 3 发生 / 事件 4 未发生 + 事件 3 发生后一定时间 or 田中吉政和佐佐木小次郎任一健在
6	援军到着	事件 4 发生且击破中村一忠或有马丰氏 / 事件 5 发生后击破敌任一武将
7	服部半藏出现	本多忠胜、稻姬健在 / 与本多忠胜或本多忠朝战斗

关之原之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	东军の大筒を全て制压せよ	事件 1 发生 / 东军大筒守备头健在 / 事件 2 未发生 / 进入 A 区域	击破东军大筒守备头	200 两
2	北西砦を制压せよ	事件 8 未发生 / 细川忠兴生存 / 进入北西砦附近	击破细川忠兴	200 两
3	小早川军团への胁迫を止めよ	事件 6 发生 / 事件 7 未发生 / 与布施孙兵卫战斗	击破布施孙兵卫	200 两
4	稻姬の西军本阵侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 稻姬未进入西军本阵 + 与稻姬开始战斗 or 进入西军本阵	击破稻姬	200 两

关之原之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	大筒反射	事件 1 发生 / 事件 3 未发生 / 任务 1 未完成 + 事件 1 发生后一定时间 or 与本多忠胜战斗 or 己方任一武将败走
3	大筒制压	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 任务 1 未发生 / 击破东军大筒守备头
4	稻姬の策	稻姬健在 + 侵入 B 区域 or 事件 2、3 发生 or 任务 1 成功或失败
5	北西砦制压	任务 2 未触发 / 事件 8 未发生 / 击破细川忠兴
6	小早川を狙え	事件 7 未发生 + 事件 3 或任务 1 成功 or 事件 5 或任务 2 成功 or 事件 2 或任务 1 失败 or 立花暗千代败走
7	小早川の里切り	事件 11 发生 or 事件 10 未发生且自军全体士气低下 or 事件 10 未发生且小早川秀秋军团士气低下
8	德川第二阵	细川忠兴、井伊直政、福岛正则任一健在 + 与布施孙兵卫战斗 or 击破加藤嘉明、黑田长政、藤堂高虎
9	毛利の里切り	吉川广家健在 / 击破安国寺惠琼 / 自军全体士气低下 / 吉川广家或毛利秀元体力减少到一定程度 / 事件 7 发生
10	服部半藏、暗跃	事件 7 未发生 / 击破布施孙兵卫
11	半藏と小早川	事件 10 发生 / 服部半藏进入 F 区域

外传、江户之阵：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	宇喜多秀家を救援せよ	事件 1 发生 + 侵入 A 区域 or 与片仓重长战斗 or 接近宇喜多秀家	击破片仓重长	200 两
2	江户城西门を开门せよ	事件 2、3、4 未发生 / 任务 3 未发生 / 侵入 B 区域与池田辉政战斗	事件 2 发生	200 两
3	江户城东门を开门せよ	事件 2、3、4 未发生 / 任务 2 未发生 / 侵入 C 区域与最上义光战斗	事件 3 发生	200 两
4	急ぎ里切り者を歼灭せよ	事件 6 发生 / 与小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家任一战斗	击破小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家	200 两
5	风魔小太郎の本阵侵入を阻止せよ	事件 8 发生 / 风魔小太郎侵入丰臣本阵前与其战斗	击破风魔小太郎	200 两
6	城内の敌を扫讨せよ	事件 10 未发生 / 事件 9 发生	事件 10 发生	–
7	安国寺惠琼を护卫せよ	安国寺惠琼健在 / 事件 11 发生	安国寺惠琼侵入丰臣本阵	–

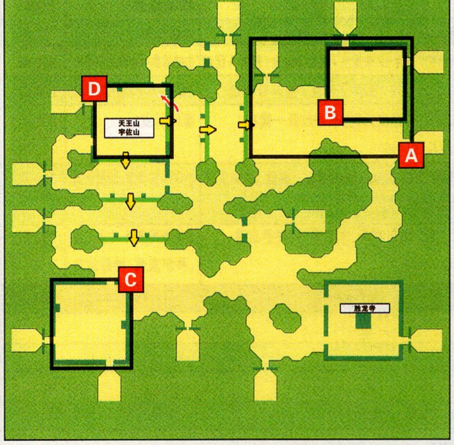
外传、江户之阵：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	政宗の策略	宇喜多秀家健在 / 战斗开始后
2	江户城西门开门	事件 5 未发生且击破池田辉政 or 事件 5 发生且击破西门守备头
3	江户城东门开门	事件 5 未发生且击破最上义光 or 事件 5 发生且击破东门守备头
4	江户城南门开门	事件 5 未发生且击破金森长近 or 事件 5 发生且击破南门守备头
5	警备严重	事件 2 或 3 或 4 任一发生
6	策谋发动	小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家任一健在 + 击破宇喜多秀家 or 击破德川军武将 3 人以上 or 战斗开始后一定时间
7	援军登场	事件 6 发生 + 风魔、小早川、毛利、吉川任一击破 or 风魔、吉川任一侵入 F 区域 or 毛利、小早川侵入 G 区域 or 小早川侵入 N 区域
8	风魔乱入	事件 10 发生 / 事件 2、3、4 全发生
9	天守阁を目指せ	江户城敌将任一健在 + 从西门侵入 H 区域 or 从东门侵入 I 区域 or 从南门侵入 J 区域
10	天守阁开门	击破江户城内全部敌将
11	安国寺惠琼发见	出现安国寺惠琼被捕信息 / 侵入 M 区域，接近安国寺惠琼

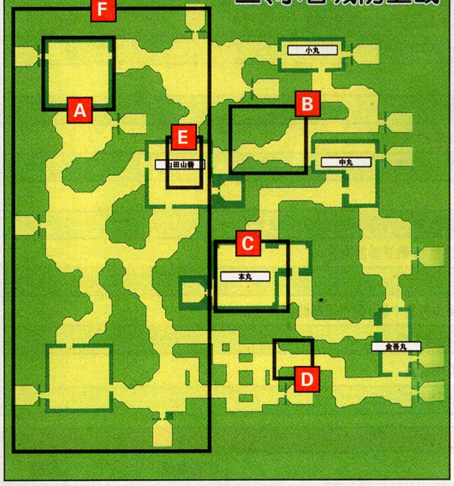
姊川之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	织田本阵の门を突破せよ	与坂井政尚、可儿才藏、佐久间信盛、池田恒兴战斗	事件 9 发生	200 两
2	横山城を救援せよ	事件 2 未发生 / 远藤直经健在 / 美浓三人众任一健在 / 与丹羽长秀战斗或侵入横山城附近	击破丹羽长秀	200 两
3	德川军の朝仓本阵侵入を阻止せよ	事件 3 发生 / 事件 7 未发生 / 神原康政未侵入 A 区域 / 侵入 B 区域 / 与神原康政战斗	击破神原康政	200 两
4	阿市を救援せよ	事件 4 发生 / 与服部半藏战斗或靠近阿市	击破服部半藏	200 两
5	浅井本阵を防卫せよ	事件 5 发生 / 浅井本阵阵头健在 / 羽柴秀吉、杂贺孙市健在 + 与羽柴秀吉或杂贺孙市战斗 or 侵入浅井本阵	击破羽柴秀吉、杂贺孙市	200 两

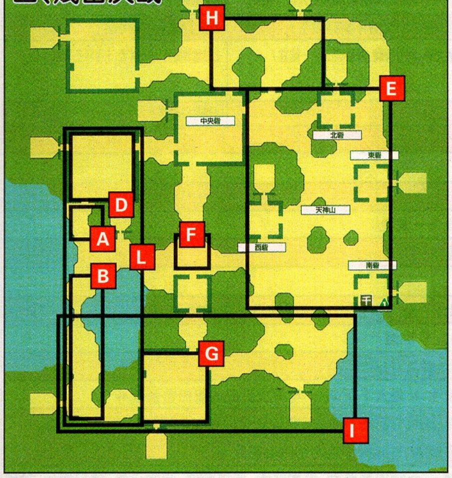
二、宇佐山包围战

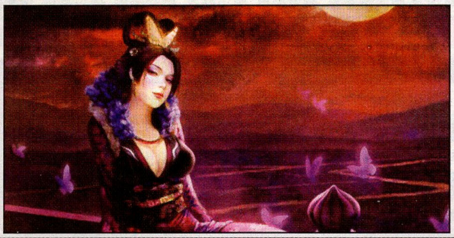


三、小谷城防卫战



四、贱岳决战





姊川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	织田本阵第一北门(西门)开门	击破坂井政尚(北门)/击破佐久间信盛(西门)
2	横山城陷落	丹羽长秀健在 / 击破远藤直经
3	德川军の动き	击破任一织田武将或侵入 B 区域
4	非情、德川家康	德川家康健在 / 击破本多忠胜、酒井忠次、石川数正、神原康政、小笠原长忠任意 1 人
5	秀吉の作战(本阵)	羽柴秀吉、杂贺孙市、浅井本阵阵头健在 / 事件 7 未发生 + 侵入织田本阵 or 侵入德川本阵 or 事件 7、8 未发生,与神原康政战斗
6	秀吉の作战(长政)	羽柴秀吉、杂贺孙市、浅井本阵阵头健在 / 事件 5 未发生 + 侵入织田本阵 or 侵入德川本阵 or 事件 7、8 未发生,与神原康政战斗
7	朝仓军撤退(胜)	事件 8 未发生 / 击破神原康政 + 自军士气一定数值以上 or 击破德川家康 or 击破织田信长
8	朝仓军撤退(败)	事件 7 未发生 + 自己士气一定数值以下 or 鱼住景固、富田长繁、朝仓景健全员被击破
9	织田本阵第二北门(西门)开门	击破森可成 or 击破明智光秀、柴田胜家

宇佐山包围战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	森可成の朝仓阵侵入を阻止せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 与森可成战斗,侵入 A 区域	击破森可成	200 两
2	羽柴秀吉の朝仓阵侵入を阻止せよ	事件 5 发生 / 羽柴秀吉未侵入 B 区域	击破羽柴秀吉	200 两
3	柴田胜家の浅井阵侵入を阻止せよ	事件 7 发生 / 柴田胜家未侵入 C 区域	击破柴田胜家	200 两
4	宇佐山砦を防卫せよ	事件 10 发生 / 宇佐山守备头健在 / 进入 D 区域,与森兰丸或安藤守就战斗	击破森兰丸、安藤守就	200 两
5	织田本阵门を突破せよ	与浓姬战斗	击破浓姬	200 两

宇佐山包围战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	森可成の特攻	玩家接近 D 区域且己方部队进入 D 区域
2	森可成、朝仓阵を占据	事件 1 发生 / 森可成侵入 B 区域
3	织田军本队、登场	击破森可成
4	浅井军、宇佐山を占据	事件 1、3 发生 / 浅井长政侵入 D 区域 / 阿市侵入宇佐山砦 / 杂贺孙市侵入宇佐山砦
5	羽柴军、朝仓阵へ进军	事件 2 未发生 / 羽柴秀吉健在 / 事件 4 发生
6	明智军、宇佐山へ进军	事件 2 未发生 / 明智光秀健在 / 事件 4 发生
7	柴田军、浅井阵へ进军	事件 2 未发生 / 柴田胜家健在 / 事件 4 发生
8	织田军全军、宇佐山へ进军	事件 2、4 发生
9	织田军援军、またまた登场	事件 8 发生,击破秀吉、光秀、胜家 or 事件 8 未发生,击破秀吉、光秀、胜家任意 2 人
10	森兰丸、宇佐山に侵入	事件 9 发生 / 宇佐山守备头健在 / 森兰丸侵入 D 区域

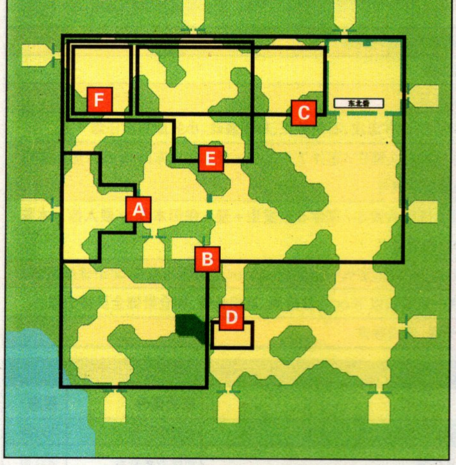
小谷城防卫战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	地藏山の敌を击破せよ	事件 3 未发生 / 金森长近或丹羽长秀健在 / 侵入 A 区域	击破金森长近和丹羽长秀	200 两
2	柴田胜家の进军を阻止せよ	赤尾清纲健在 / 事件 5 发生 / 事件 6 未发生 / 接近柴田胜家	接近柴田胜家	200 两
3	金吾丸を防卫せよ	事件 6 发生 / 事件 7 未发生 / 柴田胜家接近金吾丸	击破柴田胜家	200 两
4	羽柴秀吉の中丸侵入阻止	事件 8 发生 / 事件 11、14 未发生 / 羽柴秀吉、宫部润继健在 + 接近羽柴秀吉或宫部润继 or 侵入 B 区域	击破羽柴秀吉	200 两
5	本丸を防卫せよ	事件 13 发生 / 与宫部润继战斗,侵入 C 区域	击破宫部润继	200 两

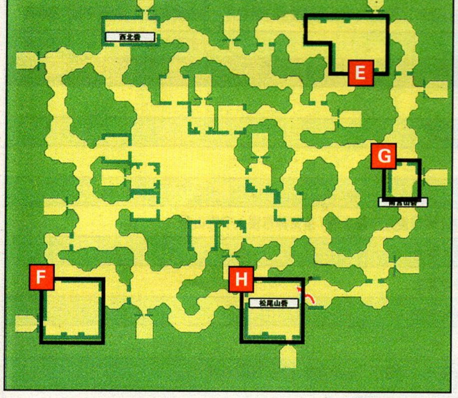
小谷城防卫战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	地藏山制压	事件 2、3 未发生 / 击破金森长近和丹羽长秀
2	朝仓军到着(成功)	事件 1 发生
3	朝仓军到着(失败)	事件 1、2 未发生 / 战斗开始后一定时间
4	秀吉が山田山砦へ进军	羽柴秀吉健在 / 战斗开始后一定时间
5	胜家、金吾丸へ进军	柴田胜家健在 / 事件 4 发生
6	胜家、金吾丸へ进军	胜家 5 发生 / 柴田胜家进入 D 区域
7	金吾丸陷落	柴田胜家健在 / 海北纲亲被击破
8	山田山砦爆破	羽柴秀吉健在 / 事件 4 发生 / 海北纲亲被击破 / 羽柴秀吉进入 E 区域
9	兰丸が地藏山へ进军	森兰丸健在 / 事件 3 发生或事件 2 发生后回到小谷城内
10	明智光秀出现	事件 2 或 3 发生 + 森兰丸、朝仓景健、朝仓景镜任一被击破 or 森兰丸接近地藏山 or 朝仓景镜或朝仓景健接近明智光秀出现地点
11	秀吉の说得	羽柴秀吉、宫部润继健在 / 羽柴秀吉侵入中丸
12	阿市、小丸の守りにつく	事件 11 未发生 / 击破羽柴秀吉 / 位于 F 区域
13	中丸の混乱	事件 11 未发生 / 宫部润继健在 / 己方士气低下 / 事件 12 发生后,阿市位于小丸
14	中丸の里切り	宫部润继健在 / 事件 11 或 13 发生
15	山田山砦闭锁	事件 8 发生后羽柴秀吉位于山田山砦外 / 侵入山田山砦 / 击破羽柴秀吉
16	小丸急袭	事件 12 发生后,阿市位于小丸 or 击破羽柴秀吉、明智光秀、柴田胜家
17	织田本阵开门	击破浓姬 or 击破织田信忠
18	浓姬、信忠が出现	击破羽柴秀吉、柴田胜家、森兰丸、明智光秀

五、金崎之战



外传、关之原决战





贱岳决战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	ねねの朝仓本阵侵入を阻止せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 与ねね战斗	击破ねね	200 两
2	西砦を制压せよ	矶野员昌健在 / 羽柴秀长或池田恒兴健在 / 事件 12 未发生 / 事件 3 发生 / 侵入 A 区域	击破羽柴秀长和池田恒兴	200 两
3	羽柴本阵を奇袭せよ	赤尾清纲、羽柴秀吉健在 / 事件 12 未发生 / 事件 7 发生 / 侵入 B 区域	赤尾清纲或玩家侵入羽柴本阵	200 两
4	天神山の砦をすべて制压せよ	海北纲亲健在 / 蜂须贺小六、加藤清正、福岛正则、崛秀政任一健在 / 事件 12 未发生 / 事件 5 发生 / 侵入 B 区域	事件 5 发生	200 两
5	明智军から西砦を防卫せよ	事件 13 发生 / 矶野员昌健在 / 明智秀满或津田信春健在 / 事件 15 未发生 / 侵入 D 区域 / 与明智秀满或津田信春战斗	击破明智秀满、津田信春	200 两
6	天神山の砦を防卫せよ	事件 16 发生 / 制压天神山任意 1 砦 / 德川家康、本多忠胜、井伊直政、神原康政任一健在 / 侵入 E 区域	击破德川家康、本多忠胜、井伊直政、神原康政	200 两

贱岳决战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	秀吉の阴谋	战斗开始后
2	ねねの说得	ねね侵入朝仓本阵
3	西砦攻略开始	矶野员昌健在 / 羽柴秀长或池田恒兴健在 / 事件 12 未发生
4	西砦制压	事件 12 未发生 / 羽柴秀长、池田恒兴被击破
5	天神山の砦の制压开始	海北纲亲健在 / 蜂须贺小六、加藤清正、福岛正则、崛秀政任一健在 / 事件 12 未发生
6	天神山の债をすべて制压	事件 12 未发生 / 蜂须贺小六、加藤清正、福岛正则、崛秀政全击破
7	羽柴本阵の奇袭开始	赤尾清纲、岛左近健在 / 事件 11 未发生 / 侵入 F 区域
8	羽柴本阵を奇袭	事件 12 未发生 / 侵入 G 区域
9	石田三成出现	事件 2 未发生 + 侵入 H 区域 or 击破ねね
10	朝仓との连携回复	事件 2 未发生 / 事件 9 发生 / 击破石田三成、大谷吉继
11	岛左近进军	岛左近健在 + 侵入 I 区域 or 战斗开始后一定时间
12	死地に入る	侵入 G 区域 or 己方败走 2 以上
13	明智军の动向 1	事件 4 发生 / 矶野员昌健、明智光秀、明智秀满、津田信春健在 / 事件 12 发生
14	明智军の动向 2	事件 12 发生 / 明智光秀健在 + 事件 13 发生 or 矶野员昌败走
15	西砦陷落	事件 4 未发生 / 矶野员昌败走
16	德川军の动向 1	事件 17 未发生 / 事件 12 发生 / 制压天神山任意 1 砦 / 德川家康健在
17	德川军の动向 2	事件 12 发生 / 德川家康健在 / 天神山 4 砦全攻陷
18	柴田军の动向 1	事件 2、19 未发生 / 事件 12 发生 / 柴田胜家健在
19	柴田军の动向 2	事件 18 未发生 / 事件 2、12 发生 / 柴田胜家健在

金崎之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	矶野员昌を火计地点まで护卫せよ	事件 5 发生 / 事件 15 未发生 / 矶野员昌、可儿才藏健在 + 接近矶野员昌 or 与可儿才藏战斗	事件 6 发生	200 两
2	敌军の包围を突破せよ	事件 3 发生 / 事件 11 未发生 / 海北纲亲健在 / 与羽柴秀吉、崛秀政、池田恒兴任一战斗	击破羽柴秀吉、崛秀政、池田恒兴	200 两
3	敌军の朝仓本阵侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 事件 11 未发生 / 德川家康、神原康政侵入朝仓本阵前与其战斗	击破德川家康、神原康政	200 两
4	明智铁炮队を歼灭せよ	事件 9 发生 / 未与再次出现的信长战斗 / 明智光秀、明智秀满、斋藤利三任一健在 / 海北纲亲健在 / 海北纲亲侵入 A 区域附近	击破明智光秀、明智秀满、斋藤利三	200 两
5	织田信长を击破せよ	再次出现的织田信长健在	击破织田信长	200 两

金崎之战:事件一览

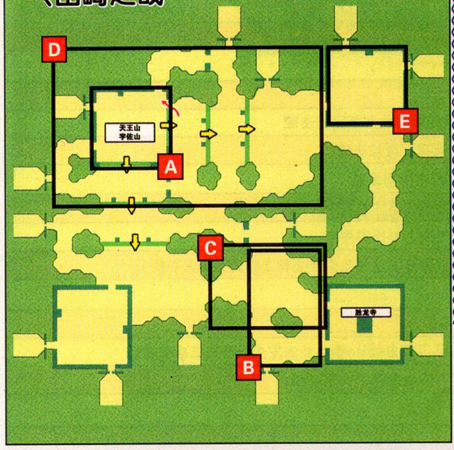
编号	事件名称	发生条件
1	浅井军进军开始	战斗开始后
2	信长隐れる	侵入己方阵地以外的 B 区域 / 任务 1、2、3 任一发生
3	秀吉出阵	事件 8 未发生 / 海北纲亲等级羽柴秀吉健在
4	家康の意地	事件 8 未发生 / 德川家康健在
5	火计准备	事件 8 未发生 / 事件 1 发生 / 矶野员昌健在 + 侵入 C 区域 or 击破德川家康、神原康政
6	火计发动	事件 5 发生 / 击破可儿才藏 / 矶野员昌侵入 D 区域
7	孙市の里家业	再次出现的织田信长健在 + 事件 5 发生 or 侵入 E 区域
8	柴田の伏兵	再次出现的织田信长未被消灭 + 事件 5 发生 or 侵入 F 区域 or 与再次出现的织田信长战斗
9	明智の铁炮队	再次出现的织田信长未被消灭 / 海北纲亲、赤尾清纲任一健在 / 明智光秀健在 + 与明智光秀、明智秀满、斋藤利三任一战斗 or 海北纲亲侵入 A 区域 or 与再次出现的织田信长战斗
10	信长再登场	侵入中央广场且战斗开始后经过一定时间 or 击破羽柴秀吉、杂贺孙市、柴田胜家、明智光秀、德川家康、浓姬
11	长政の里切り	击破再次出现的织田信长

外传、关之原决战:任务一览

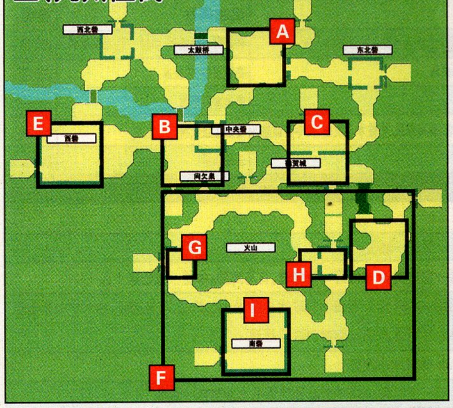
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	炮击を停止させよ	事件 3 发生 / 真田幸村健在 / 前田利家、崛秀政、可儿才藏任一健在 + 真田幸村进入 W、X、Y、Z 任一区域	击破真田幸村	200 两
2	武田信玄を击破せよ	事件 2 发生 / 武田信玄健在 + 与武田信玄战斗 or 进入武田本阵	击破武田信玄	200 两
3	上杉谦信の本阵进入を阻止せよ	事件 4 发生 / 上杉谦信进入织田本阵前与其战斗	击破上杉谦信	200 两
4	上杉军援军を歼灭せよ	事件 5 发生 / 与任一上杉军援军武将战斗	击破全部上杉军援军武将	200 两

岛左近全关卡 & 任务&事件一览

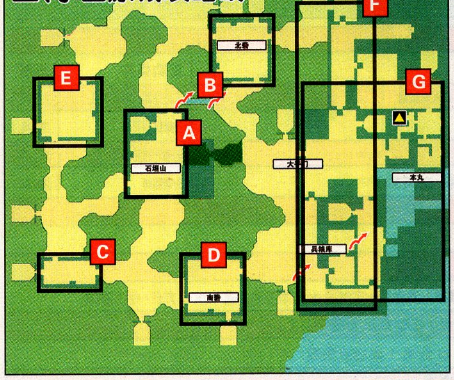
一、山崎之战



二、九州征伐



三、小田原城攻略战





外传、关之原决战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
5	前田庆次を击破せよ	事件 6 发生	击破前田庆次	200 两
6	风魔小太郎の手から阿市を守れ	事件 7 发生 / 风魔小太郎健在 + 与风魔小太郎战斗 or 接近阿市	击破风魔小太郎	200 两
7	池田恒兴を救援せよ	事件 8 发生 / 池田恒兴健在 / 与伊达军任一武将战斗	击破伊达军全部武将	200 两

外传、关之原决战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	武田の骑马队	事件 1 发生
3	真田の大筒	事件 2 发生
4	谦信の单骑驱け	击破真田幸村 or 击破真田昌幸 or 击破武田胜赖、马场信房、山县昌景、高坂昌信中任一 2 人 or 与伊达政宗战斗 or 与前田庆次战斗
5	战略眼兼续	与武田信玄战斗 or 事件 4 发生且接近上杉谦信
6	前田庆次参上	进入 G 区域
7	风魔暗跃	击破北条氏政、北条氏直、北条氏照
8	政宗の陷阱	进入 H 区域 or 池田恒兴进入 H 区域

山崎之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	明智军の天王山侵入を阻止せよ	松田政近、并河易家任一健在 / 事件 1 发生	击破松田政近、并河易家	200 两
2	加藤清正を天王山まで护卫せよ	事件 3 发生 / 加藤清正生存且未侵入 A 区域 / 羽柴军天王山守备头生存	加藤清正侵入 A 区域	200 两
3	胜龙寺を制压せよ	事件 5 发生 / 福岛正则生存 / 阿闭贞征生存 / 侵入 B 区域	击破阿闭贞征	200 两
4	明智军伏兵を击破せよ	事件 6 发生 / 福岛正则生存 / 斋藤利三、柴田胜定任一生存 + 侵入 B 区域 or 与斋藤利三或柴田胜定战斗	击破斋藤利三和柴田胜定	200 两

山崎之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	明智军、天王山制压	事件 3 未发生 / 松田政近、并河易家任一侵入 A 区域
3	丰臣军、天王山制压	事件 2 未发生 / 玩家、石田三成、ねね任一侵入 A 区域
4	第二波天王山	事件 3 发生 / 击破松田政近、并河易家 / 侵入 B 区域
5	胜龙寺攻め	福岛正则生存 + 事件 2 或 3 发生 or 侵入 C 区域 or 战斗开始后一定时间
6	伏兵胜龙寺	阿闭贞征或福岛正则被击破 / 侵入 D 区域北侧
7	中央突破	战斗开始后一定时间 or 与斋藤利三、柴田胜定战斗 or 事件 4 发生或与安田国继、伊势贞兴战斗

九州征伐：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	仙石秀久を救援せよ	事件 2 发生 / 仙石秀久健在 + 与岛津家久、猿渡信光、新纳忠元任一战斗 or 进入 A 区域	击破岛津家久、猿渡信光、新纳忠元	200 两
2	中央砦を制压せよ	长宗我部信亲、伊集院忠栋健在 + 接近长宗我部信亲 or 与伊集院忠栋战斗 or 进入 B 区域	击破伊集院忠栋	200 两
3	鹤贺城を制压せよ	岛津义弘健在 + 进入 C 区域 or 与岛津义弘战斗	击破岛津义弘	200 两
4	岛津岁久を击破せよ	事件 4 发生 / 事件 7 未发生 / 岛津岁久健在 + 进入 D 区域 or 与岛津岁久战斗	击破岛津岁久	200 两
5	岛津军の本阵进入を阻止せよ	事件 5 发生 / 岛津丰久未进入 E 区域 + 进入 E 区域 or 与岛津丰久战斗	击破岛津丰久	200 两
6	岛津军から鹤贺城を防卫せよ	事件 6 发生 / 鹤贺城守备头健在 / 上井觉兼、桦山久高任一健在 + 进入 C 区域 or 与上井觉兼、桦山久高任一战斗	击破上井觉兼、桦山久高	–

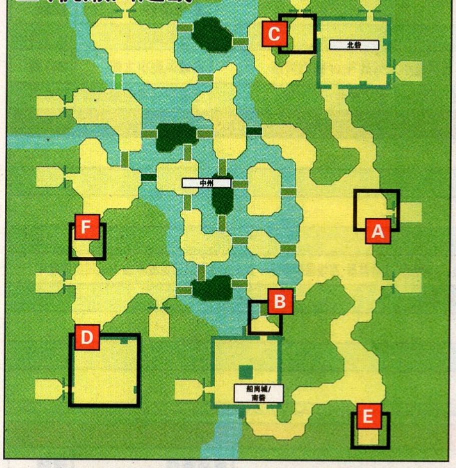
九州征伐：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	狙いは鹤贺城	战斗开始后
2	钓り野伏第一阵	岛津家久健在 + 立花暗千代与家久战斗 or 仙石秀久与家久战斗
3	鹤贺城制压	击破岛津义弘
4	钓り野伏第二阵	事件 7 未发生 + 岛津岁久 or 进入 D 区域
5	间欠泉止まる	进入鹤贺城以南 F 区域
6	鹤贺城奇袭	事件 3 发生 / 进入 G 或 H 区域
7	岛津四兄弟	进入岛津本阵 I 区域

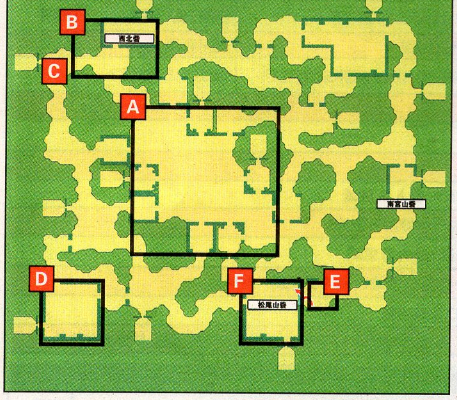
小田原城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	石恒山を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏照或北条直定健在 / 接近石田三成并且侵入 A 区域	击破北条氏照和北条直定	200 两
2	北砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 5、10、11 未发生 / 北条氏隆或上田宪定健在 / 侵入 B 区域且与北条氏隆或上田宪定战斗	击破北条氏隆和上田宪定	200 两
3	南西砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 8、10、11 未发生 / 北条氏忠生存 / 侵入 C 区域且与北条氏忠战斗	击破北条氏忠	200 两
4	南砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 4、6、10 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存 / 侵入 D 区域且与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏光和上杉氏宪	200 两

四、杭瀬川之战

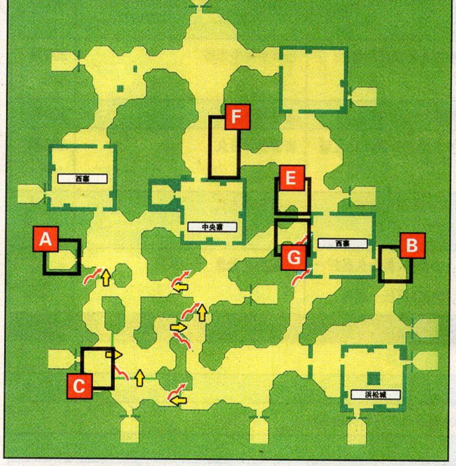


五、关之原之战





外传、三方原之战





小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
5	敌军の石恒山侵入を阻止せよ	事件6发生/事件10、11未发生/北条氏光和上杉氏宪未能侵入石恒山/与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏隆和上杉氏宪	200两
6	敌军の丰臣本阵侵入を阻止せよ	事件5未发生/北条氏隆和上田宪定未能侵入丰臣本阵/与北条氏光和上田宪定战斗	击破北条氏光和上田宪定	200两
7	急ぎ松田宪秀を救出せよ	进入小田原城F区域	玩家接近松田宪秀	200两

小田原城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小田原攻め开始	战斗开始后
2	石恒山制压	事件10未发生/石田三成健在/北条氏照和北条直定被击破
3	石恒山制压失败	北条氏照和北条直定任意一人健在/石田三成被击破
4	一夜城不完成	事件10发生 or 事件10、11未发生/侵入小田原城
5	本阵を狙え	任务2未发生/北条氏隆或上田宪定生存/事件2发生
6	侦察	事件2发生/任务4未发生/北条氏光或上杉氏宪生存
7	北条军气づく	事件10、11未发生+事件4发生 or 事件6发生且北条氏光和上杉氏宪侵入石恒山
8	官兵卫到着	事件10未发生/事件2发生
9	一夜城建筑开始	事件10未发生/黑田官兵卫进入石恒山
10	一夜城失败	事件3发生 or 事件7发生 or 黑田官兵卫被击破 or 事件4未发生且石田三成被击破
11	一夜城完成	事件2、9发生/事件7未发生/事件9发生后经过一定时间
12	城攻め	时间10或11发生
13	变わり身	击破北条氏政(伪)

杭瀬川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	前线部队を逃がすな	事件1发生/野一色赖母、中村一荣位于A区域,有马则赖为到达A区域+与上述3人任一战斗	击破野一色赖母、中村一荣、有马则赖	200两
2	东军の退却路を封锁せよ	事件3发生/事件5未发生/与田中政吉或佐佐木小次郎战斗	击破田中、佐佐木	200两
3	忠胜を止めろ	事件6发生/本多忠胜到达西军本阵前与其战斗	击破本多忠胜	200两
4	撤退を阻止せよ	事件5发生/与野一色赖母、有马则赖、中村一荣、中村一忠、有马丰氏、佐佐木小次郎、田中吉政战斗	击破上述武将	200两
5	稻姬を倒せ	事件6发生/与稻姬战斗	击破稻姬	200两

杭瀬川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	敌前线部队自阵へ	战斗开始后/野一色赖母、有马则赖、中村一荣任一健在
2	明石动へ	事件1发生/明石全登健在+战斗开始后一定时间 or 击破野一色赖母、有马则赖、中村一荣任意1人
3	退却路を封锁せよ	明石全登健在/事件5未发生+战斗开始后一定时间 or 与田中吉政战斗 or 野一色赖母、有马则赖、中村一荣全击破 or 野一色赖母到达A区域 or 中村一荣到达B区域 or 有马则赖到达C区域
4	退却路封锁に成功	事件3发生/事件5未发生/击破田中吉政、佐佐木小次郎
5	东军撤退开始	事件3发生/事件4未发生+事件3发生后一定时间 or 田中吉政和佐佐木小次郎任一健在
6	援军到着	事件4发生且击破中村一忠或有马丰氏/事件5发生后击破敌任一武将
7	服部半藏出现	本多忠胜、稻姬健在/与本多忠胜或本多忠朝战斗

关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	东军の大筒を全て制压せよ	事件1发生/东军大筒守备头健在/事件2未发生/进入A区域	击破东军大筒守备头	200两
2	北西砦を制压せよ	事件8未发生/细川忠兴生存/进入北西砦附近	击破细川忠兴	200两
3	小早川军团への胁迫を止めよ	事件6发生/事件7未发生/与布施孙兵卫战斗	击破布施孙兵卫	200两
4	稻姬の西军本阵侵入を阻止せよ	事件4发生/稻姬未进入西军本阵+与稻姬开始战斗 or 进入西军本阵	击破稻姬	200两

关之原之战:事件一览

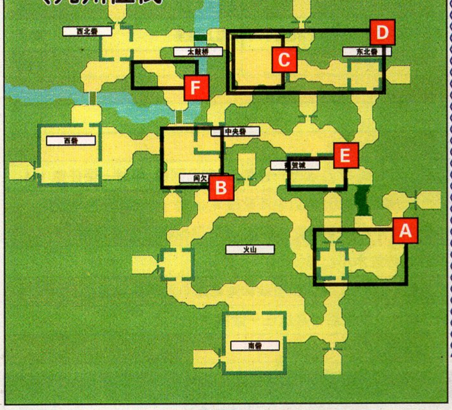
编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	大筒反射	事件1发生/事件3未发生/任务1未完成+事件1发生后一定时间 or 与本多忠胜战斗 or 己方任一武将败走
3	大筒制压	事件1发生/事件2未发生/任务1未完成/击破东军大筒守备头
4	稻姬の策	稻姬健在+侵入B区域 or 事件2、3发生 or 任务1成功或失败
5	北西砦制压	任务2未触发/事件8未发生/击破细川忠兴
6	小早川を狙え	事件7未发生+事件3或任务1成功 or 事件5或任务2成功 or 事件2或任务1失败 or 立花暗千代败走
7	小早川の里切り	事件11发生 or 事件10未发生且自军全体士气低下 or 事件10未发生且小早川秀秋军团士气低下
8	德川第二阵	细川忠兴、井伊直政、福岛正则任一健在+与布施孙兵卫战斗 or 击破加藤嘉明、黑田长政、藤堂高虎
9	毛利の里切り	吉川广家健在/击破安国寺惠琼/自军全体士气低下/吉川广家或毛利秀元体力减少到一定程度/事件7发生
10	服部半藏、暗跃	事件7未发生/击破布施孙兵卫
11	半藏と小早川	事件10发生/服部半藏进入F区域

外传、三方原之战:任务一览

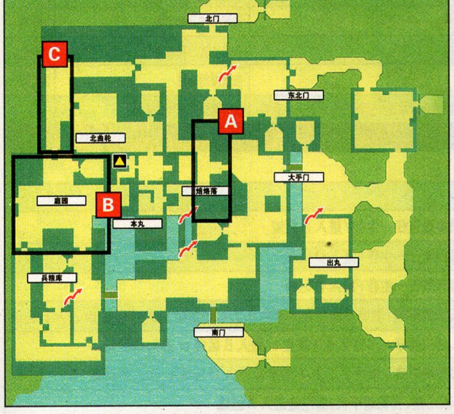
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	织田军の退却を阻止せよ	事件2发生/与佐久间信盛、平手凡秀、泷川一益战斗	击破佐久间信盛、平手凡秀、泷川一益	200两
2	本多忠胜を击破せよ	本多忠胜健在/玩家与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200两

岛津义弘全关卡 & 任务&事件一览

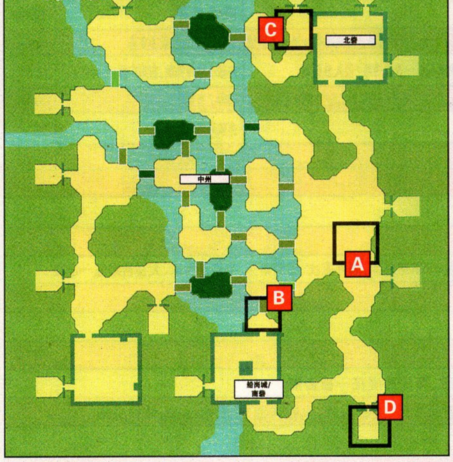
一、九州征伐

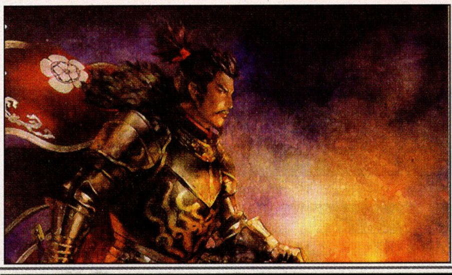


二、小田原城攻略战



三、杭濑川之战





外传、三方原之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
3	德川家康の东砦突破を阻止せよ	事件 4 发生 / 德川家康 2 侵入东砦之前与其战斗	击破德川家康 2	200 两
4	德川家康を击破せよ	德川家康 1 到达 C 区域 / 与德川家康 1 战斗	击破德川家康 1	200 两
5	中央砦を防卫せよ	事件 6 未发生 / 事件 5 发生 / 渡边守纲、原昌胤健在 / 与渡边守纲战斗，侵入中央砦	击破渡边守纲	200 两
6	织田军を扫讨せよ	事件 6 发生 / 明智光秀、羽柴秀吉、柴田胜家、丹羽长秀任一健在 / 与上述任一武将战斗	击破明智光秀、柴田胜家、丹羽长秀	200 两

外传、三方原之战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川家康 1、退却开始	战斗开始后
2	织田军、退却开始	战斗开始后一定时间
3	本多忠胜たちはだかる	本多忠胜、服部半藏健在 / 本多忠胜侵入 E 区域，玩家侵入 F 区域
4	德川家康 2、东砦に登场	德川家康 1 未通过 C 区域 / 击破德川家康 3
5	德川家康 3、中央砦に登场	德川家康 2 通过 C 区域 / 击破德川家康 2
6	织田军援军登场	事件 5 发生后
7	德川家康 4、西砦に登场	事件 6 发生 / 击破德川家康 3

九州征伐：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	长宗我部信亲を击破せよ	长宗我部信亲健在 / 岛津岁久健在	击破长宗我部信亲	200 两
2	仙石秀久を击破せよ	仙石秀久健在 / 岛津岁久健在 / 事件 2 发生 + 与仙石秀久战斗 or 接近岛津岁久 or 进入 A 区域	击破仙石秀久	200 两
3	鹤贺城を防卫せよ	事件 3 发生 / 鹤贺城岛津军守备头健在 / 与石田三成战斗	击破石田三成	200 两
4	岛津丰久を救援せよ	事件 5 发生 + 与岛左近战斗 or 与黑田官兵卫战斗 or 接近岛津丰久 or 进入 B 区域	击破岛左近和黑田官兵卫	200 两
5	安国寺惠琼を击破せよ	事件 7 发生 / 立花暗千代健在 + 与安国寺惠琼战斗 or 进入 C 区域	击破安国寺惠琼	200 两
6	立花暗千代を击破せよ	事件 8 发生 + 与立花暗千代战斗 or 进入 D 区域 or 接近岛津家久	击破立花暗千代	200 两
7	ねねの鹤贺城进入を阻止せよ	事件 9 发生 /ねね进入鹤贺城之前与其战斗	击破ねね	200 两
8	鹤贺城を制压せよ	崖崩事件未发生 / 事件 3 未发生 / 岛津岁久败走	击破长宗我部信亲和长宗我部元亲	200 两

九州征伐：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	仙石秀久、接近	击破长宗我部信亲
2	钓り野伏实行	事件 1 发生 / 岛津岁久健在 / 仙石秀久通过崖崩地点
3	鹤贺城制压	事件 1 发生 / 击破长宗我部元亲
4	鹤贺城陷落	鹤贺城岛津军守备头败走
5	间欠泉喷出す	岛左近健在 / 岛津丰久健在 / 岛津丰久通过间欠泉
6	间欠泉停止	事件 5 发生 + 岛津丰久败走 or 击破立花暗千代
7	暗千代に钓り野伏を仕挂ける	安国寺惠琼健在 / 立花暗千代健在 + 进入 D 区域 or 进入 F 区域
8	钓り野伏第二弹实行	安国寺惠琼击破 / 立花暗千代健在 / 立花暗千代通过桥
9	ねねの奇袭	事件 3 发生
10	丰臣本阵开门	击破十河存保 or 击破立花暗千代

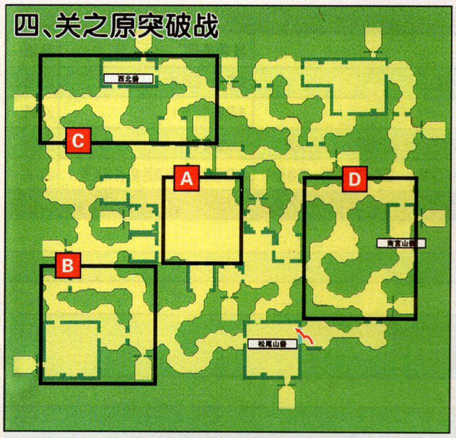
小田原城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	闭じ入め突破	事件 6 发生	击破 100 人	200 两
2	培烙落としを止めろ	事件 5 发生 / 接触北条直定或皆川广照	击破北条直定、皆川广照	200 两
3	兵粮库を制压せよ	事件 7 发生 / 接触北条氏忠或小笠原康广	击破北条氏忠、小笠原康广	200 两
4	炮击を止めろ	事件 4 发生 / 接触松田直秀	击破松田直秀	200 两
5	城门开门	事件 1 发生 + 北条氏房、松田康乡健在 or 千叶直重、成田氏长健在 or 上杉氏宪、笠原政尧健在	击破上述敌方武将	200 两
6	本阵防卫	事件 2 发生 / 与原昌胤、伊东政世、北条氏隆战斗	击破原昌胤、伊东政世、北条氏隆	200 两
7	风魔を倒せ	事件 8 发生 / 与风魔小太郎接触	击破风魔小太郎	200 两

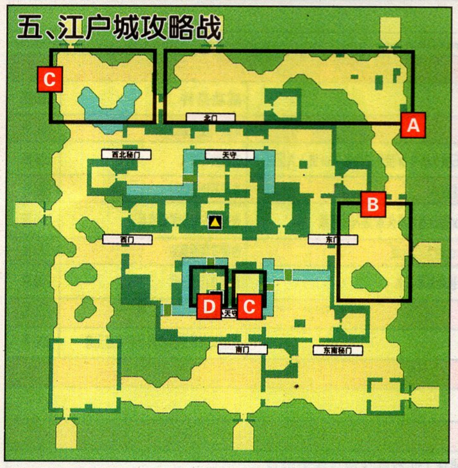
小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	城门开门	进入城内 / 大手门、南门、北门任意一门关闭状态
2	北条军の反击	原昌胤、伊东政世、北条氏隆健在 / 城门敌武将击破、兵粮库敌武将击破
3	城内仕挂け、出丸の炮击	松田直秀健在 / 玩家或己方武将到达出丸前
4	城内仕挂け、培烙落とし	进入城内 / 己方武将进入 A 区域
5	城内仕挂け、闭じ入め庭园	进入 B 区域
6	城内仕挂け、兵粮库	进入城内
7	城内仕挂け、隐し部屋より袭击	进入 C 区域
8	风魔の封印	进入天守内

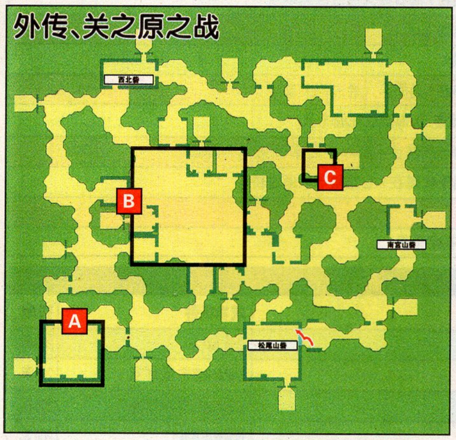
四、关之原突破战



五、江户城攻略战



外传、关之原之战







杭瀬川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
2	前线部队を逃がすな	事件 1 发生 / 野一色赖母、中村一荣位于 A 区域,有马则赖为到达 A 区域 + 与上述 3 人任一战斗	击破野一色赖母、中村一荣、有马则赖	200 两
3	东军の退却路を封锁せよ	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 与田中政吉或佐佐木小次郎战斗	击破田中、佐佐木	200 两
4	忠胜を止めろ	事件 6 发生 / 本多忠胜到达西军本阵前与其战斗	击破本多忠胜	200 两
5	撤退を阻止せよ	事件 5 发生 / 与野一色赖母、有马则赖、中村一荣、中村一忠、有马丰氏、佐佐木小次郎、田中吉政战斗	击破上述武将	200 两
6	稲姫を倒せ	事件 6 发生 / 与稻姬战斗	击破稻姬	200 两

杭瀬川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	敌前线部队自阵へ	战斗开始后 / 野一色赖母、有马则赖、中村一荣任一健在
2	明石动へ	事件 1 发生 / 明石全登健在 + 战斗开始后一定时间 or 击破野一色赖母、有马则赖、中村一荣任意 1 人
3	退却路を封锁せよ	明石全登健在 / 事件 5 未发生 + 战斗开始后一定时间 or 与田中吉政战斗 or 野一色赖母、有马则赖、中村一荣全击破 or 野一色赖母到达 A 区域 or 中村一荣到达 B 区域 or 有马则赖到达 C 区域
4	退却路封锁に成功	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 击破田中吉政、佐佐木小次郎
5	东军撤退开始	事件 3 发生 / 事件 4 未发生 + 事件 3 发生后一定时间 or 田中吉政和佐佐木小次郎任一健在
6	援军到着	事件 4 发生且击破中村一忠或有马丰氏 / 事件 5 发生后击破敌任一武将
7	服部半藏出现	本多忠胜、稻姬健在 / 与本多忠胜或本多忠朝战斗

关之原突破战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	石田三成を救援せよ	事件 2 发生 / 与小早川秀秋、藤堂高虎、田中吉政任一战斗	击破上述三名武将	200 两
2	立花暗千代を救援せよ	事件 3 发生 / 与黑田长政、井伊直政、细川藤孝任一战斗	击破上述三名武将	200 两
3	岛左近を救援せよ	事件 4 发生 / 与吉川广家、毛利秀元、池田辉政任一战斗	击破上述三名武将	200 两
4	服部半藏の本阵进入を阻止せよ	事件 4 发生 / 服部半藏进入西军本阵前与其战斗	击破服部半藏	200 两
5	东军援军を歼灭せよ	事件 7 发生 / 德川秀忠部队援军武将任一生存 + 与德川秀忠援军任一武将战斗 or 进入 A 区域	击破德川秀忠援军武将	

关之原突破战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	火中の岛津	战斗开始后
2	南西の三成	小早川秀秋、藤堂高虎、田中政吉任一生存 / 进入 B 区域
3	北西の暗千代	黑田长政、井伊直政、细川藤孝任一生存 / 进入 C 区域
4	东の左近	吉川广家、毛利秀元、池田辉政任一生存 / 进入 D 区域
5	三成への刺客	击破吉川广家、毛利秀元、池田辉政 / 服部半藏生存 + 事件 3、7、6 发生 or 进入 C 区域 or 进入 D 区域
6	暗千代への刺客	击破黑田长政、井伊直政、细川藤孝 + 事件 2、4、7 发生 or 进入 B 区域 or 进入 D 区域
7	左近への刺客	击破吉川广家、毛利秀元、池田辉政 + 事件 2、3、5、7 发生 or 进入 D 区域 or 进入 B 区域
8	秀忠出现	战斗开始后一定时间 / 石田三成、立花暗千代、岛左近进入 A 区域

江户城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	北诘所·北东诘所を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 5 未发生 / 金森长近、最上义光任一健在 + 与金森长近或最上义光战斗 or 进入 A 区域	击破金森长近、最上义光	200 两
2	岛津丰久を救援せよ	事件 2 发生 / 岛津丰久健在 / 与小早川秀秋、吉川广家、毛利秀元任一开始战斗 / 侵入 B 区域	击破小早川秀秋、吉川广家、毛利秀元	200 两
3	丰臣军を歼灭せよ	事件 5 发生 / 岛津武将全员健在 / 与丰臣秀赖、石田三成、蒲生氏乡、志驮义秀、上杉景胜、大谷吉继、宇喜多秀家、佐竹义宣任一战斗	事件 7 发生	200 两
4	岛津义久を救援せよ	事件 6 发生 / 侵入 C 区域,与风魔小太郎健战斗	击破风魔小太郎健	200 两
5	青山虎之助を击破せよ	事件 9 发生	击破青山虎之助	200 两

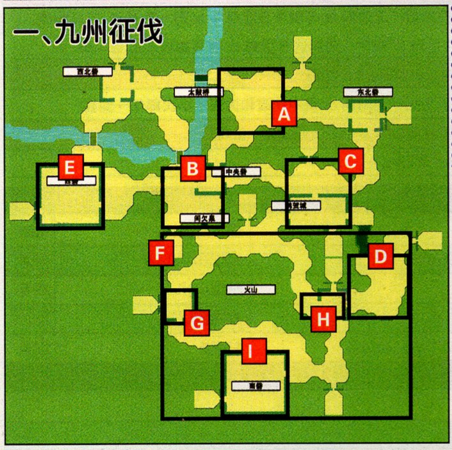
江户城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	二段政治	战斗开始后
2	策谋发动	击破金森长近、最上义光 / 池田辉政、井伊直孝、伊达成实、酒井家次、岛津丰久、宇喜多秀家、大谷吉继任一击破
3	岛津の野望	事件 2 发生
4	正义の味方	事件 3 发生
5	岛津军现る	事件 4 发生
6	风魔现る	事件 5 发生 / 稻姬、井伊直政、神原康政、藤堂高虎任一被击破
7	城外制圧	击破丰臣秀赖、石田三成、蒲生氏乡、志驮义秀、上杉景胜、大谷吉继、宇喜多秀家、佐竹义宣
8	小天守门开门	击破稻姬
9	闭じ入め	事件 8 未发生 / 侵入 C 区域
10	全军撤退	击破德川家康
11	立花暗千代、挑む	事件 10 发生 / 离开天守

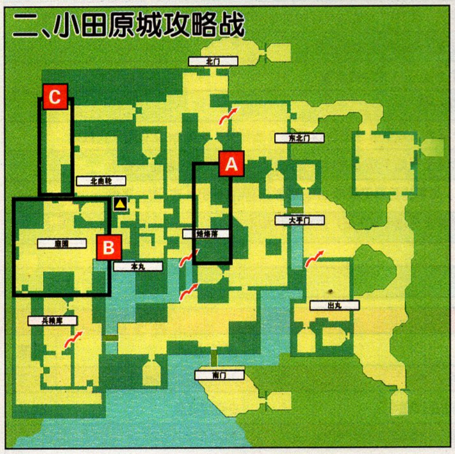
外传、关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	敌の西军本阵进入を阻止せよ	事件 5 未发生 / 稻姬、胁坂安治、寺泽广高、小早川秀秋任一进入西军本阵前与其战斗	击破上述 4 名武将	200 两
2	本多忠胜を击破せよ	事件 2 发生 / 小西行长、宇喜多秀家健在 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
3	立花暗千代を救援せよ	事件 4 发生 + 接近立花暗千代 or 与山内一丰、井伊直政战斗	击破山内一丰、井伊直政	200 两
4	结成军の本阵进入を阻止せよ	结城秀康、神原康政、大久保忠邻、本多正信、仙石忠俊任一进入西军本阵前与其战斗	击破上述 5 名武将	200 两

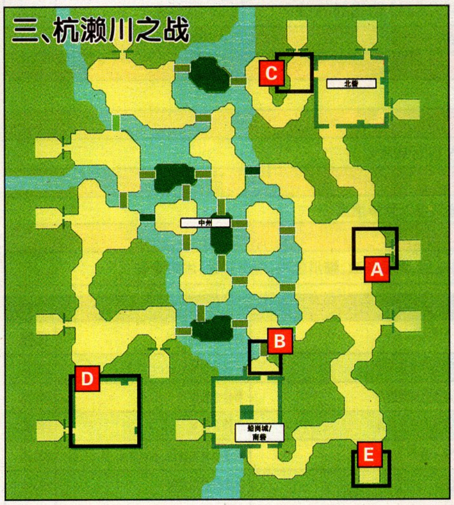
一、九州征伐



二、小田原城攻略战



三、杭濑川之战





外传、关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	本多忠胜、关ヶ原へ	本多忠胜进入 B 区域
3	左近下がる	事件 1 发生 / 接近岛左近
4	立花暗千代の危机	事件 1 发生 + 立花暗千代进入 C 区域 or 立花暗千代与山内一丰战斗
5	伊达军登场	德川军武将被击破 3 人以上 + 击破黑田长政、细川忠兴、加藤嘉明、松平忠吉、福岛正则 or 进入德川本阵周边区域 or 战斗开始后一定时间
6	结城军登场	事件 5 发生 + 石田三成进入关之原中央 or 石田三成与伊达军任一武将战斗 or 战斗开始后一定时间

九州征伐:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	仙石秀久を救援せよ	事件 2 发生 / 仙石秀久健在 + 与岛津家久、猿渡信光、新纳忠元任一战斗 or 进入 A 区域	击破岛津家久、猿渡信光、新纳忠元	200 两
2	中央砦を制压せよ	长宗我部信亲、伊集院忠栋健在 + 接近长宗我部信亲 or 与伊集院忠栋战斗 or 进入 B 区域	击破伊集院忠栋	200 两
3	鹤贺城を制压せよ	岛津义弘健在 + 进入 C 区域 or 与岛津义弘战斗	击破岛津义弘	200 两
4	岛津岁久を击破せよ	事件 4 发生 / 事件 7 未发生 / 岛津岁久健在 + 进入 D 区域 or 与岛津岁久战斗	击破岛津岁久	200 两
5	岛津军の本阵进入を阻止せよ	事件 5 发生 / 岛津丰久未进入 E 区域 + 进入 E 区域 or 与岛津丰久战斗	击破岛津丰久	200 两
6	岛津军から鹤贺城を防卫せよ	事件 6 发生 / 鹤贺城守备头健在 / 上井觉兼、桦山久高任一健在 + 进入 C 区域 or 与上井觉兼、桦山久高任一战斗	击破上井觉兼、桦山久高	-

九州征伐:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	狙いは鹤贺城	战斗开始后
2	钓り野伏第一阵	岛津家久健在 + 立花暗千代与家久战斗 or 仙石秀久与家久战斗
3	鹤贺城制压	击破岛津义弘
4	钓り野伏第二阵	事件 7 未发生 + 岛津岁久 or 进入 D 区域
5	间欠泉止まる	进入鹤贺城以南 F 区域
6	鹤贺城奇袭	事件 3 发生 / 进入 G 或 H 区域
7	岛津四兄弟	进入岛津本阵 I 区域

小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	天梯车を护卫せよ1	事件 1 发生 / 接触天梯车 1	天梯车 1 到达指定位置	200 两
2	天梯车を护卫せよ2	事件 1 发生 / 天梯车 1 消灭 / 接触天梯车 2	天梯车 2 到达指定位置	200 两
3	闭じ入め突破	事件 6 发生	击破 100 人	200 两
4	培烙落としを止めろ	事件 5 发生 / 接触北条直定或皆川广照	击破北条直定、皆川广照	200 两
5	兵粮库を制压せよ	事件 7 发生 / 接触北条氏忠或小笠原康广	击破北条氏忠、小笠原康广	200 两
6	炮击を止めろ	事件 4 发生 / 接触松田直秀	击破松田直秀	200 两
7	城门开门	事件 2 发生 + 北条氏房、松田康乡健在 or 千叶直重、成田氏长健在 or 上杉氏宪、笠原政尧健在	击破上述敌方武将	200 两
8	本阵防卫	事件 3 发生 / 与原昌胤、伊东政世、北条氏隆战斗	击破原昌胤、伊东政世、北条氏隆	200 两
9	风魔を倒せ	事件 9 发生 / 与风魔小太郎接触	击破风魔小太郎	200 两

小田原城攻略战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	天梯车を使用する	玩家选择武将为德川家康、稻姬、立花暗千代时战斗开始时发生
2	城门开门	进入城内 / 大手门、南门、北门任意一门关闭状态
3	北条军の反击	原昌胤、伊东政世、北条氏隆健在 / 城门敌武将击破、兵粮库敌武将击破
4	城内仕挂け、出丸の炮击	松田直秀健在 / 玩家或己方武将到达出丸前
5	城内仕挂け、培烙落とし	进入城内 / 己方武将进入 A 区域
6	城内仕挂け、闭じ入め庭园	进入 B 区域
7	城内仕挂け、兵粮库	进入城内
8	城内仕挂け、隐し部屋より袭击	进入 C 区域
9	风魔の封印	进入天守内

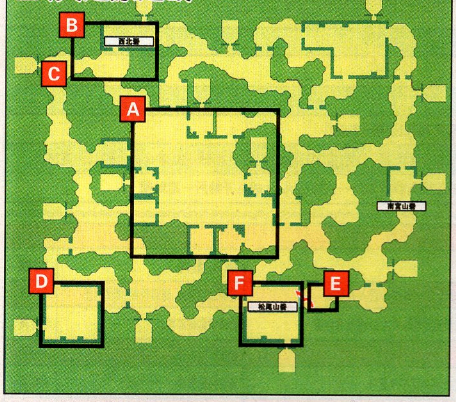
杭濑川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	味方を守れ	石田三成、岛左近、岛津义弘、岛津丰久、明石全登全员健在	战斗结束时己方全武将健在	200 两
2	前线部队を逃がすな	事件 1 发生 / 野一色赖母、中村一荣位于 A 区域,有马则赖为到达 A 区域 + 与上述 3 人任一战斗	击破野一色赖母、中村一荣、有马则赖	200 两
3	东军の退却路を封锁せよ	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 与田中政吉或佐佐木小次郎战斗	击破田中、佐佐木	200 两
4	忠胜を止めろ	事件 6 发生 / 本多忠胜到达西军本阵前与其战斗	击破本多忠胜	200 两
5	撤退を阻止せよ	事件 5 发生 / 与野一色赖母、有马则赖、中村一荣、中村一忠、有马丰氏、佐佐木小次郎、田中吉政战斗	击破上述武将	200 两
6	稻姬を倒せ	事件 6 发生 / 与稻姬战斗	击破稻姬	200 两

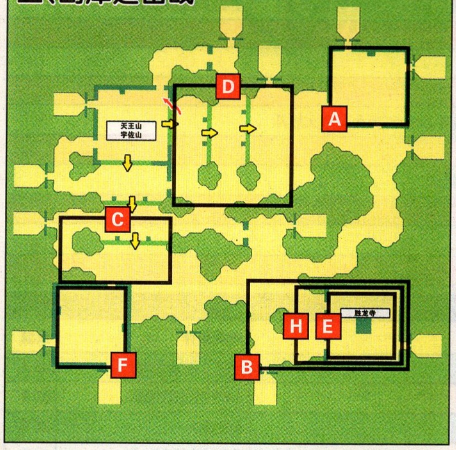
杭濑川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	敌前线部队自阵へ	战斗开始后 / 野一色赖母、有马则赖、中村一荣任一健在

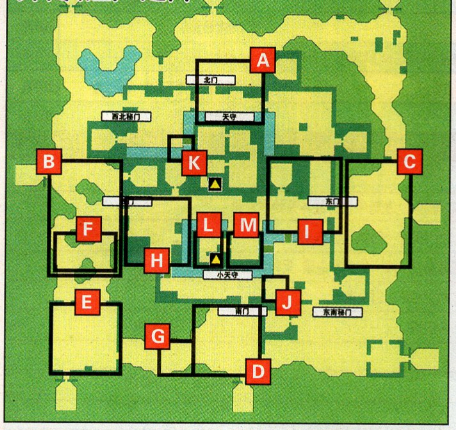
四、关之原之战

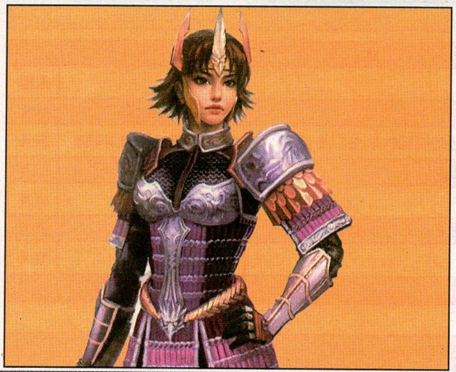


五、岛津追击战



外传、江户之阵





杭濑川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
2	明石动へ	事件 1 发生 / 明石全登健在 + 战斗开始后一定时间 or 击破野一色赖母、有马则赖、中村一荣任意 1 人
3	退却路を封锁せよ	明石全登健在 / 事件 5 未发生 + 战斗开始后一定时间 or 与田中吉政战斗 or 野一色赖母、有马则赖、中村一荣全击破 or 野一色赖母到达 A 区域 or 中村一荣到达 B 区域 or 有马则赖到达 C 区域
4	退却路封锁に成功	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 击破田中吉政、佐佐木小次郎
5	东军撤退开始	事件 3 发生 / 事件 4 未发生 + 事件 3 发生后一定时间 or 田中吉政和佐佐木小次郎任一健在
6	援军到着	事件 4 发生且击破中村一忠或有马丰氏 / 事件 5 发生后击破敌任一武将
7	服部半藏出现	本多忠胜、稻姬健在 / 与本多忠胜或本多忠朝战斗

关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	东军の大筒を全て制压せよ	事件 1 发生 / 东军大筒守备头健在 / 事件 2 未发生 / 进入 A 区域	击破东军大筒守备头	200 两
2	北西砦を制压せよ	事件 8 未发生 / 细川忠兴生存 / 进入北西砦附近	击破细川忠兴	200 两
3	小早川军团への胁迫を止めよ	事件 6 发生 / 事件 7 未发生 / 与布施孙兵卫战斗	击破布施孙兵卫	200 两
4	稻姬の西军本阵侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 稻姬未进入西军本阵 + 与稻姬开始战斗 or 进入西军本阵	击破稻姬	200 两

关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	大筒反射	事件 1 发生 / 事件 3 未发生 / 任务 1 未完成 + 事件 1 发生后一定时间 or 与本多忠胜战斗 or 己方任一武将败走
3	大筒制压	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 任务 1 未发生 / 击破东军大筒守备头
4	稻姬の策	稻姬健在 + 侵入 B 区域 or 事件 2、3 发生 or 任务 1 成功或失败
5	北西砦制压	任务 2 未触发 / 事件 8 未发生 / 击破细川忠兴
6	小早川を狙え	事件 7 未发生 + 事件 3 或任务 1 成功 or 事件 5 或任务 2 成功 or 事件 2 或任务 1 失败 or 立花暗千代败走
7	小早川の里切り	事件 11 发生 or 事件 10 未发生且自军全体士气低下 or 事件 10 未发生且小早川秀秋军团士气低下
8	德川第二阵	细川忠兴、井伊直政、福岛正则任一健在 + 与布施孙兵卫战斗 or 击破加藤嘉明、黑田长政、藤堂高虎
9	毛利の里切り	吉川广家健在 / 击破安国寺惠琼 / 自军全体士气低下 / 吉川广家或毛利秀元体力减少到一定程度 / 事件 7 发生
10	服部半藏、暗跃	事件 7 未发生 / 击破布施孙兵卫
11	半藏と小早川	事件 10 发生 / 服部半藏进入 F 区域

岛津追击战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	岛津军の丰臣东阵侵入を阻止せよ	事件 2 发生 / 浅野幸长、池田辉政侵入 A 区域之前与其战斗	击破浅野幸长、池田辉政	200 两
2	胜龙寺を制压せよ	事件 3 发生 / 福岛正则健在 / 接近岛左近、在 B 区域附近与福岛正则战斗	击破福岛正则	200 两
3	炮击を阻止せよ	事件 4 发生 / 大谷吉继、长宗我部信亲健在 / 在 C 区域与黑田长政战斗或 D 区域与细川忠兴战斗	击破黑田长政、细川忠兴	200 两
4	岛左近を救出せよ	佐佐木小次郎健在 / 击破福岛正则 / 岛左近到达胜龙寺附近 / 在 H 区域与佐佐木小次郎或胜龙寺守备头战斗	击破佐佐木小次郎	200 两
5	丰臣西阵を防卫せよ	事件 5 发生 / 风魔小太郎健在 / 侵入 F 区域与风魔小太郎战斗	击破风魔小太郎健在	200 两

岛津追击战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	侧面を突け	事件 1 发生 / 浅野幸长、池田辉政侵入 G 区域附近
3	左近の策	战斗开始后经过一定时间
4	大筒反射	黑田长政、细川忠兴任一健在 / 己方部队侵入着弹地点
5	风魔小太郎健现る	战斗开始后经过一定时间
6	岛津の援军	战斗开始后经过一定时间且击破福岛正则、黑田长政、细川忠兴、池田辉政、浅野幸长

外传、江户之阵:任务一览

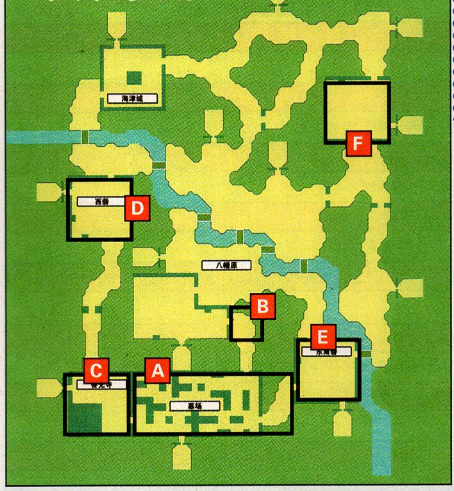
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	宇喜多秀家を救援せよ	事件 1 发生 + 侵入 A 区域 or 与片仓重长战斗 or 接近宇喜多秀家	击破片仓重长	200 两
2	江户城西门を开门せよ	事件 2、3、4 未发生 / 任务 3 未发生 / 侵入 B 区域与池田辉政战斗	事件 2 发生	200 两
3	江户城东门を开门せよ	事件 2、3、4 未发生 / 任务 2 未发生 / 侵入 C 区域与最上义光战斗	事件 3 发生	200 两
4	急ぎ里切り者を歼灭せよ	事件 6 发生 / 与小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家任一战斗	击破小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家	200 两
5	风魔小太郎の本阵侵入を阻止せよ	事件 8 发生 / 风魔小太郎侵入丰臣本阵前与其战斗	击破风魔小太郎	200 两
6	城内の敌を扫讨せよ	事件 10 未发生 / 事件 9 发生	事件 10 发生	-
7	安国寺惠琼を护卫せよ	安国寺惠琼健在 / 事件 11 发生	安国寺惠琼侵入丰臣本阵	-

外传、江户之阵:事件一览

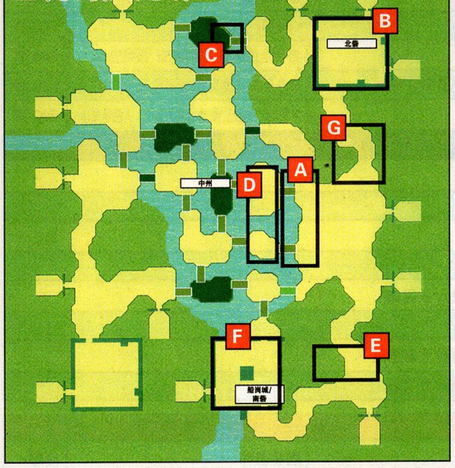
编号	事件名称	发生条件
1	政宗の策略	宇喜多秀家健在 / 战斗开始后
2	江户城西门开门	事件 5 未发生且击破池田辉政 or 事件 5 发生且击破西门守备头
3	江户城东门开门	事件 5 未发生且击破最上义光 or 事件 5 发生且击破东门守备头
4	江户城南门开门	事件 5 未发生且击破金森长近 or 事件 5 发生且击破南门守备头
5	警备严重	事件 2 或 3 或 4 任一发生

岛津义弘全关卡＆任务&事件一览

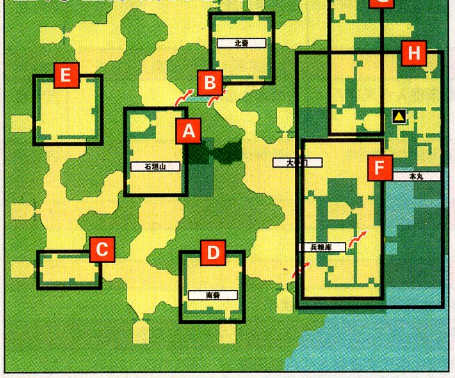
一、川中岛之战



二、手取川之战



三、小田原城攻略战





外传、江户之阵:事件一览

编号	事件名称	发生条件
6	策谋发动	小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家任一健在＋击破宇喜多秀家 or 击破德川军武将 3 人以上 or 战斗开始后一定时间
7	援军登场	事件 6 发生＋风魔、小早川、毛利、吉川任一击破 or 风魔、吉川任一侵入 F 区域 or 毛利、小早川侵入 G 区域 or 小早川侵入 N 区域
8	风魔乱入	事件 10 发生 / 事件 2、3、4 全发生
9	天守阁を目指せ	江户城敌将任一健在＋从西门侵入 H 区域 or 从东门侵入 I 区域 or 从南门侵入 J 区域
10	天守阁开门	击破江户城内全部敌将
11	安国寺惠琼发见	出现安国寺惠琼被捕信息 / 侵入 M 区域，接近安国寺惠琼

川中岛之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	西砦を制压せよ	事件 4、5 未发生＋与武田义信战斗 or 侵入 D 区域	击破武田义信	200 两
2	南东砦を制压せよ	事件 4、5 未发生＋与山县昌景战斗 or 侵入 E 区域	击破山县昌景	200 两
3	别动队の本阵侵入を阻止せよ	事件 2 未发生＋与马场信房战斗 or 侵入南东砦	击破马场信房、小山田信茂	200 两
4	味方本阵を防卫せよ	事件 2 发生 / 任务 4 未发生＋与马场信房战斗 or 与小山田信茂战斗	击破马场信房、小山田信茂	200 两
5	别动队と共に伏兵部队を扫讨せよ	事件 4 发生 / 直江景纲和鬼小岛弥太郎健在	击破武田信丰、土屋昌次、诸角昌清	200 两
6	岛左近を击破せよ	事件 7 发生 / 与岛左近战斗	击破岛左近	200 两

川中岛之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	海津城开城	击破八幡原上武将 2 人以上 or 战斗开始后一定时间
2	武田军别动队	事件 1 发生 / 马场信房或小山田信茂侵入 F 区域
3	上杉军援军、善光寺に出现	战斗开始后一定时间 or 击破马场信房和小山田信茂 or 击破山县昌景和八幡原上 4 名武将 or 击破武田义信和八幡原上 4 名武将
4	墓场に伏兵	事件 5 未发生 / 鬼小岛弥太郎或直江景纲健在 / 侵入 A 区域
5	信玄、武田本阵に出现	事件 4 未发生 / 鬼小岛弥太郎、直江景纲侵入 B 区域 / 事件 3 发生后一定时间
6	岛左近、武田本阵に出现	事件 4 发生 / 武田信丰、土屋昌次、诸角昌清被击破或鬼小岛弥太郎、直江景纲侵入 B 区域
7	岛左近、上杉本阵へ奇袭	事件 5 发生后一定时间

手取川之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	舟冈城を制压し、水门を开け	事件 3 发生	事件 4 发生	200 两
2	羽柴秀吉を击破せよ	事件 4、5 未发生 / 与羽柴秀吉战斗	击破羽柴秀吉	200 两
3	柴田胜家の中洲突破を阻止せよ	事件 4、5 未发生 / 柴田胜家未侵入 E 区域前与其战斗	击破柴田胜家	200 两
4	阿市の本阵侵入を阻止せよ	事件 10 发生 / 阿市侵入本阵前与其战斗	击破阿市	200 两
5	浓姬の中洲突破を阻止せよ	事件 9 发生 / 浓姬侵入 E 区域前与其战斗	击破浓姬	200 两

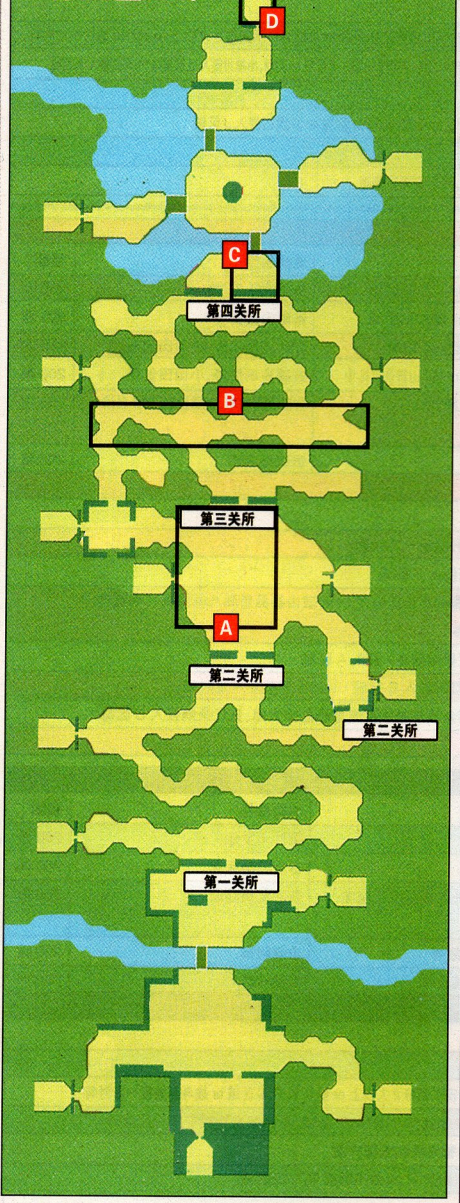
手取川之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	织田军进军开始	战斗开始后一定时间
2	柴田胜家の突进	柴田胜家健在 / 事件 4、5 未发生＋击破织田军武将 2 人以上 or 侵入 A、B、C 区域 or 战斗开始后一定时间
3	水门开门指示	事件 4、5 未发生 / 明智光秀或安藤守就健在 or 侵入 G 区域，与明智光秀或安藤守就战斗
4	水计成功	事件 3 发生 / 事件 5 未发生 / 击破明智光秀和安藤守就
5	水计失败	事件 3 发生 / 事件 4 未发生＋击破柴田胜家 or 柴田胜家侵入 D 区域
6	羽柴秀吉の共斗	羽柴秀吉健在 / 事件 5 发生
7	羽柴秀吉、再登场	事件 4 发生时羽柴秀吉已经被击破 / 柴田胜家被击破
8	织田信长登场	事件 7 发生后一定时间 / 事件 7 发生后击破羽柴秀吉 / 事件 4 未发生、击破柴田胜家 / 水计前击破羽柴秀吉、水计后击破柴田胜家
9	浓姬进军开始	事件 8 发生后一定时间 / 浓姬健在＋羽柴秀吉击破 or 事件 8 发生后一定时间
10	阿市进军开始	事件 8 发生后一定时间 / 阿市健在＋羽柴秀吉击破 or 事件 8 发生后一定时间

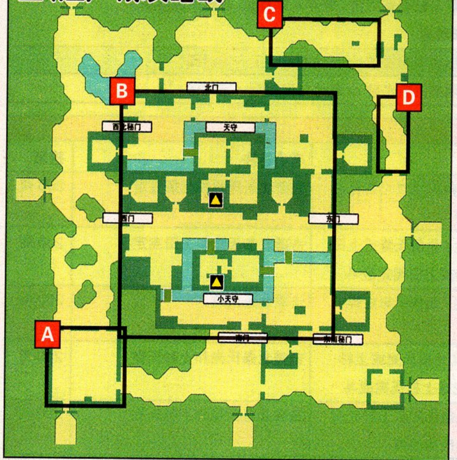
小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	石恒山を制压せよ	事件 1 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏照或北条直定健在 / 接近石田三成并且侵入 A 区域	击破北条氏照和北条直定	200 两
2	北砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 5、10、11 未发生 / 北条氏隆或上田宪定健在 / 侵入 B 区域且与北条氏隆或上田宪定战斗	击破北条氏隆和上田宪定	200 两
3	南西砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 8、10、11 未发生 / 北条氏忠生存 / 侵入 C 区域且与北条氏忠战斗	击破北条氏忠	200 两
4	南砦を制压せよ	任务 1 未发生 / 事件 4、6、10 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存 / 侵入 D 区域且与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏光和上杉氏宪	200 两
5	敌军の石恒山侵入を阻止せよ	事件 6 发生 / 事件 10、11 未发生 / 北条氏光和上杉氏宪未能侵入石恒山 / 与北条氏光或上杉氏宪战斗	击破北条氏隆和上杉氏宪	200 两

四、长谷堂之战



五、江户城攻略战



小田原城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
6	敌军の丰臣本阵侵入を阻止せよ	事件 5 未发生 / 北条氏隆和上田宪定未能侵入丰臣本阵 / 与北条氏光和上田宪定战斗	击破北条氏光和上田宪定	200 两
7	急ぎ松田宪秀を救出せよ	进入小田原城 F 区域	玩家接近松田宪秀	200 两

小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	小田原攻め开始	战斗开始后
2	石恒山制压	事件 10 未发生 / 石田三成健在 / 北条氏照和北条直定被击破
3	石恒山制压失败	北条氏照和北条直定任意一人健在 / 石田三成被击破
4	一夜城不完成	事件 10 发生 or 事件 10、11 未发生 / 侵入小田原城
5	本阵を狙え	任务 2 未发生 / 北条氏隆或上田宪定生存 / 事件 2 发生
6	侦察	事件 2 发生 / 任务 4 未发生 / 北条氏光或上杉氏宪生存
7	北条军气づく	事件 10、11 未发生 + 事件 4 发生 or 事件 6 发生且北条氏光和上杉氏宪侵入石恒山
8	官兵卫到着	事件 10 未发生 / 事件 2 发生
9	一夜城建筑开始	事件 10 未发生 / 黑田官兵卫进入石恒山
10	一夜城失败	事件 3 发生 or 事件 7 发生 or 黑田官兵卫被击破 or 事件 4 未发生且石田三成被击破
11	一夜城完成	事件 2、9 发生 / 事件 7 未发生 / 事件 9 发生后经过一定时间
12	城攻め	时间 10 或 11 发生
13	变わり身	击破北条氏政(伪)

长谷堂之战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	第一关所を突破せよ	战斗开始后	击破最上义光	200 两
2	第二关所を突破せよ	事件 1 发生后	击破里见民部、志村光安、氏家光氏	200 两
3	上杉军をすべて守り切れ	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠健在 / 事件 3 发生	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠全撤退成功	500 两
4	上杉军を全灭させるな	任务 3 未发生或失败 / 事件 3 发生	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠至少 1 人撤退成功	500 两

长谷堂之战：事件一览

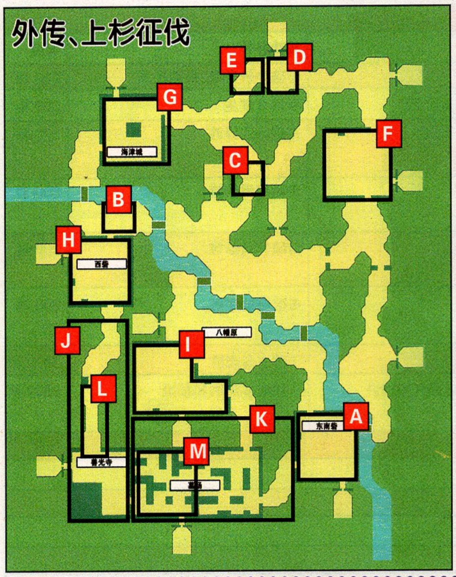
编号	事件名称	发生条件
1	第一关所突破	击破最上义光
2	第二关所突破	击破里见民部、志村光安、氏家光氏
3	留守政景出现	己方进入 A 区域
4	敌伏兵部队出现	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠任一进入 B 区域
5	最上义光再度登场	己方任一武将进入 C 区域
6	伊达政宗出现	事件 5 发生或水原亲宪、志驮义秀、春日元忠全灭
7	上杉军退却	水原亲宪、志驮义秀、春日元忠任一进入 D 区域

江户城攻略战：任务一览

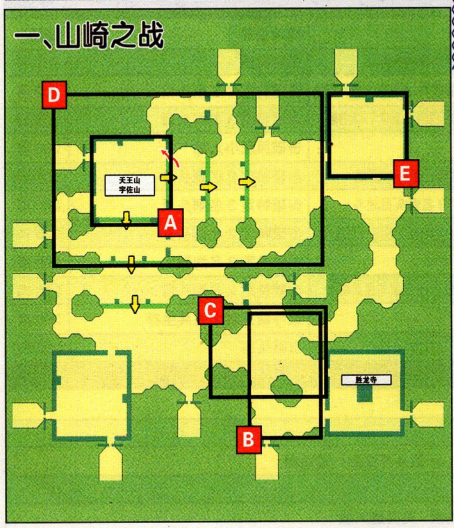
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小天守を制压せよ	上杉景胜到达天守 3 阶且神原康政未开始进军 / 与神原康政战斗	击破神原康政	200 两
2	伊达政宗の本阵侵入を阻止せよ	事件 3、10 发生 / 伊达政宗未侵入 A 区域 / 与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两
3	上杉景胜を护卫せよ	事件 7 发生 / 靠近上杉景胜部队	上杉景胜到达小天守或向天守移动	200 两
4	本多忠胜の小天守侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 本多忠胜健在 / 本多忠胜未侵入小天守 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
5	伊达政宗の天守侵入を阻止せよ	事件 7、10 发生 / 伊达政宗未侵入天守 / 武将与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两

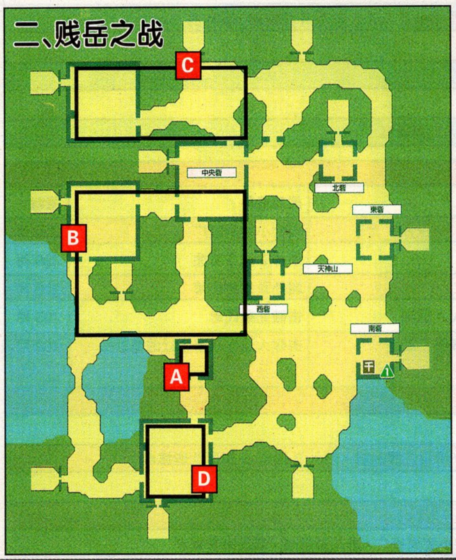
江户城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川军先驱け登场	战斗开始后，侵入 B 区域
2	小天守に神原康政あり	上杉景胜到达天守 3 阶且神原康政未开始进军 / 与神原康政战斗
3	德川家康参上 1	事件 7 未发生 / 德川秀忠健在 / 井伊直政、金森长近、藤堂高虎、本多正信全员出现后一定时间
4	服部半藏の天守へ奇袭	事件 3 发生 / 不在江户城天守 / 直江兼续或前田庆次侵入江户城天守
5	天守制压	击破德川秀忠
6	服部半藏の本阵へ奇袭	事件 3 未发生 / 击破德川秀忠
7	德川家康参上 2	事件 6 发生 + 服部半藏击破 or 事件 6 发生后一定时间
8	德川家康进军指示	事件 3 发生后击破敌武将 5 人以上 or 事件 3 发生后击破服部半藏和德川秀忠 or 侵入 C 或 D 区域 or 上杉景胜侵入天守 1 阶 or 上杉景胜侵入小天守 2 阶
9	本多忠胜进军	事件 8 发生 / 本多忠胜健在
10	伊达政宗登场	事件 8 发生



尼尼全关卡 & 任务&事件一览





上杉征伐:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	上杉景胜を海津城まで护卫せよ	事件 3 发生	上杉景胜进入海津城	200 两
2	伊达军を歼灭せよ	事件 4、5 发生 + 与伊达军任一武将战斗	击破伊达政宗、留守政景、片仓小十郎、伊达成实	200 两
3	本多忠胜を击破せよ	事件 7 发生 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
4	佐佐木小次郎を击破せよ	事件 12 发生 / 与佐佐木小次郎战斗	击破佐佐木小次郎	200 两
5	中央砦を突破せよ	事件 6 发生 / 事件 10、11 未发生 / 中央砦南门未打开 + 侵入 I 区域or 与井伊直政战斗 or 与松平忠吉战斗 or 与服部半藏战斗	击破服部半藏、井伊直政、松平忠吉	
6	南东砦を突破せよ	事件 6 发生 / 事件 11 未发生 / 南东砦西门未开 / 侵入 A 区域与稻姬、池田辉政、金森长近任一战斗	击破稻姬、池田辉政、金森长近	200 两
7	服部半藏を击破せよ	事件 10 未发生 / 与服部半藏战斗	击破服部半藏	200 两

上杉征伐:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川家康、阵を移す	侵入 B 或 C 或 D 区域 or 击破德川军武将 1 人以上
2	上杉景胜、登场	侵入 A 区域 or 击破德川军武将 3 人以上
3	景胜、海津城へ移动开始	事件 2 发生 / 事件 4 未发生 + 接近上杉景胜 or 与片仓小十郎或留守政景战斗
4	景胜、妻女山へ移动开始	事件 2 发生 / 事件 3 未发生 + 事件 2 发生后一定时间 or 色部胜长被击破
5	伊达政宗、登场	事件 3 发生后，上杉景胜通过 E 区域 or 事件 4 发生后，上杉景胜侵入 F 区域
6	德川军、大增援	上杉景胜到达 G 区域 or 上杉景胜到达 G 区域 or 击破稻姬
7	本多忠胜の突进	事件 6 发生 / 本多忠胜健在 / 玩家或己方武将侵入 H 或 I 或 A 区域
8	稻姬の包围	事件 6 发生 / 稻姬健在 / 玩家、真田幸村、佐竹义宣任一侵入 A 区域
9	中央砦の包围	事件 6 发生 / 服部半藏健在 / 玩家、前田庆次、色部胜长任一侵入 I 区域
10	服部半藏の暗杀	事件 9 发生 / 未侵入 I 区域 / 服部半藏健在
11	德川军接近开始	西砦、中央砦、南东砦各砦至少有 1 名德川军武将 + 侵入 J 区域或 K 区域
12	佐佐木小次郎の暗跃	侵入 L 区域或 M 区域

山崎之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	天王山を先取せよ	事件 1 发生	侵入 A 区域	200 两
2	加藤清正を天王山まで护卫せよ	事件 3 发生 / 加藤清正生存且未侵入 A 区域 / 羽柴军天王山守备头生存	加藤清正侵入 A 区域	200 两
3	胜龙寺を制压せよ	事件 5 发生 / 福岛正则生存 / 阿闭贞征生存 / 侵入 B 区域	击破阿闭贞征	200 两
4	明智军伏兵を击破せよ	事件 6 发生 / 福岛正则生存 / 斋藤利三、柴田胜定任一生存 + 侵入 B 区域 or 与斋藤利三或柴田胜定战斗	击破斋藤利三和柴田胜定	200 两

山崎之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	明智军、天王山制压	事件 3 未发生 / 松田政近、并河易家任一侵入 A 区域
3	丰臣军、天王山制压	事件 2 未发生 / 玩家、石田三成、ねね任一侵入 A 区域
4	第二波天王山	事件 3 发生 / 击破松田政近、并河易家 / 侵入 B 区域
5	胜龙寺攻め	福岛正则生存 + 事件 2 或 3 发生 or 侵入 C 区域 or 战斗开始后一定时间
6	伏兵胜龙寺	阿闭贞征或福岛正则被击破 / 侵入 D 区域北侧
7	中央突破	战斗开始后一定时间 or 与斋藤利三、柴田胜定战斗 or 事件 4 发生或与安田国继、伊势贞兴战斗

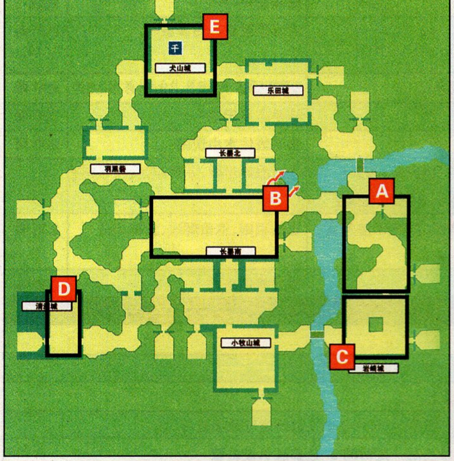
贱岳之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	4つの砦をすべて自分制压せよ	事件 1 发生 /4 砦都未曾陷落	玩家击破 4 砦全部防卫武将	200 两
2	味方本阵を防卫せよ	事件 2 发生 + 与佐久间盛政战斗 or 与山路将监战斗	击破佐久间盛政、山路将监	200 两
3	佐久间盛政の砦侵入を阻止せよ	佐久间盛政健在 / 事件 2 未发生 / 与佐久间盛政战斗	击破佐久间盛政	200 两
4	前田利家を击破し、说得せよ	事件 4 发生前与前田利家战斗	击破前田利家	200 两
5	前田军を歼灭せよ	任务 4 未发生 / 与前田利家或前田利长战斗	击破前田利家、前田利长	200 两
6	前田庆次を击破せよ	事件 5 发生 / 前田庆次 HP 一定数值以上与其战斗	击破前田庆次	200 两

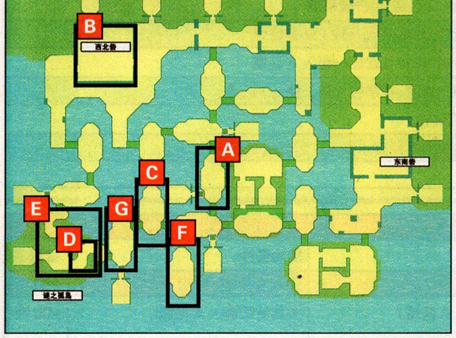
贱岳之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	丰臣秀吉の鼓舞	战斗开始后
2	佐久间盛政の奇袭	佐久间盛政健在 / 佐久间盛政侵入 B 区域
3	前田利家の说得	前田利家未开始进军 / 前田利家健在 / 战斗开始后一定时间
4	前田利家出阵	前田利家健在 / 事件 2 发生、击破佐久间盛政 / 事件 2 未发生、击破反叛的山路将监 /4 砦制压 / 侵入 C 区域 / 击破高山重友
5	前田庆次出阵	事件 4 发生后 or 事件 4 未发生 / 击破前田利家
6	羽柴军全军进军开始	击破佐久间盛政、金森长近、前田利家、前田庆次、柴田胜定中任意 4 人

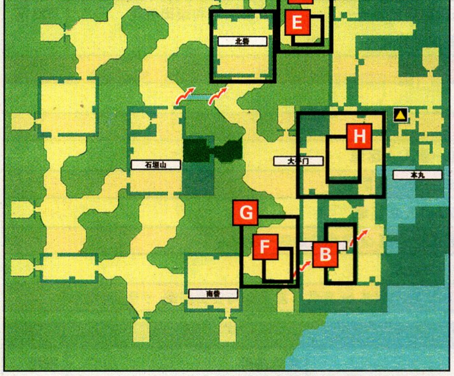
三、小牧长久手之战



四、海贼讨伐战



五、小田原城攻略战





小牧长久手之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	别动队を救援せよ	事件 1 未发生 / 玩家进入 A 区域	击破井伊直政、丹羽氏重	200 两
2	破城槌を护卫せよ	事件 2 发生 / 事件 3、4 未发生 / 进入 B 区域	事件 3 发生	200 两
3	神原康政を倒し岩崎城を制压せよ	事件 1 未发生 / 事件 3 发生 / 进入 C 区域	击破神原康政	200 两
4	织田信雄を倒し清州城を制压せよ	事件 3 发生 / 进入 D 区域	击破织田信雄	200 两
5	织田信雄を倒し战をやめさせろ	事件 4 发生 / 进入 D 区域	击破织田信雄	200 两
6	服部半藏の本阵进入を阻止せよ	事件 3 或 6 发生 / 与服部半藏战斗	击破服部半藏	200 两
7	本多忠胜を击破せよ	事件 6 未发生 / 与本多忠胜开始战斗	击破本多忠胜	2000 两
8	本多忠胜と稻姬から岩崎城を守れ	事件 6 发生 / 池田恒兴健在 / 与本多忠胜开始战斗	击破本多忠胜和稻姬	2000 两

小牧长久手之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	别动队歼灭	池田恒兴、森长可败走
2	破城槌出战	事件 1 发生后一定时间
3	德川军长垒门、破坏	破城槌到达德川军长垒后一定时间
4	破城槌破坏	破城槌被破坏
5	织田信雄降伏	事件 4 发生 / 织田信雄被击破
6	岩崎城制压	事件 1 未发生 / 击破神原康政

海贼讨伐战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	阿国を倒せ	事件 9 发生 / 阿国进入西南孤岛之前 / 与阿国战斗	击破阿国	200 两
2	共斗せよ	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 2 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
3	南东砦防卫	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 / 民兵生存 + 与特定 3 名副头目战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 3 名副头目	200 两
4	风魔を倒せ	与风魔小太郎发生战斗	击破风魔小太郎	200 两
5	闭じ入め救援	事件 4 发生 / 民兵生存 / 特定 2 名副头目生存 / 进入 A 区域	击破特定 2 名副头目	200 两
6	伏兵击破	事件 5 发生 / 特定 3 名副头目生存 / 与特定 3 名副头目战斗	击破特定 3 名副头目	200 两
7	海贼を倒せ	事件 9 发生 / 特定 2 名副头目进入西南孤岛前 / 与特定 2 名副头目战斗	击破特定 2 名副头目	200 两
8	北西砦救援	事件 3 发生 / 与特定 3 名海贼战斗	击破特定 3 名海贼	200 两
9	瘪病な民兵救援	事件 1 发生 / 事件 2 未发生 + 与特定 3 名海贼战斗 or 玩家与民兵接触	击破特定 2 名副头目	200 两
10	全民兵を守れ	玩家与任一民兵接触	战斗结束时全民兵生存	200 两
11	头目を倒せ	事件 9 发生 / 头目进入西南孤岛前	击破头目	200 两

海贼讨伐战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	民兵达を救え	战斗开始后
2	海贼第二阵到着	击破特定副头目 or 民兵撤退 1 人以上 or 战斗开始后一定时间
3	海贼の强袭	事件 2 发生
4	海贼の陷阱	事件 2 发生 / 民兵生存 / 民兵不再船附近 / 民兵进入船
5	海贼第 3 阵到着	事件 2 发生 + 击破特定副头目 or 民兵撤退 3 人以上 or 战斗开始后一定时间
6	全海贼进军	事件 5 发生且民兵撤退 3 人以上
7	船上の伏兵	事件 5 发生 / 进入船
8	风魔小太郎出现	事件 5 发生 / 任务 7 完成后进入船
9	谜の孤岛へ	事件 5 发生 / 民兵生存 3 人以上 / 进入西南孤岛

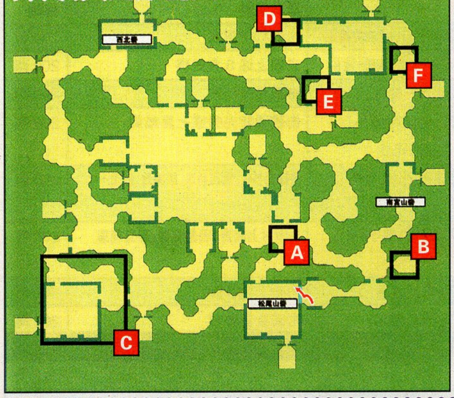
小田原城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	南砦を制压せよ	战斗开始后	击破小笠原康广	200 两
2	天梯车を护卫せよ	事件 1 或 4 发生	事件 2 或 5 发生	200 两
3	味方本阵を防卫せよ	事件 9 发生	城外敌武将击破	200 两
4	兵粮库を制压せよ	事件 11 未发生 / 北条氏忠健在 / 进入 A 区域	击破北条氏忠	200 两
5	变な谣言を流す隐密部队を击破せよ	大道寺政繁健在 / 事件 10 未发生 / 事件 7 发生	击破大道寺政繁附近的隐密头	200 两

小田原城攻略战:事件一览

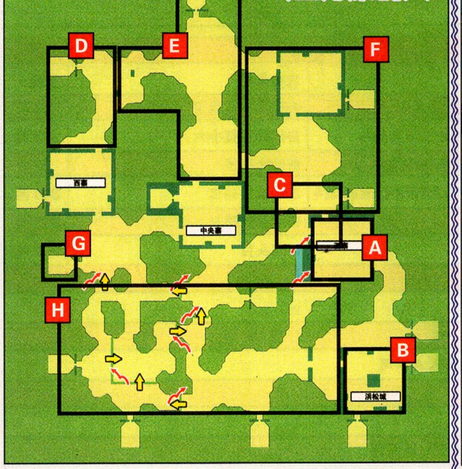
编号	事件名称	发生条件
1	北天梯车登场	事件 4、5、10 未发生 / 石田三成健在 / 皆川广照击破 + 进入 B 区域 or 制压北砦据点
2	北天梯车设置	天梯车到达设置地点
3	北天梯车破坏	天梯车被破坏
4	南天梯车登场	事件 1、7、10 未发生 /ねね健在 / 击破小笠原康广 / 进入 D 区域 / 制压南砦据点

外传、关之原乱入

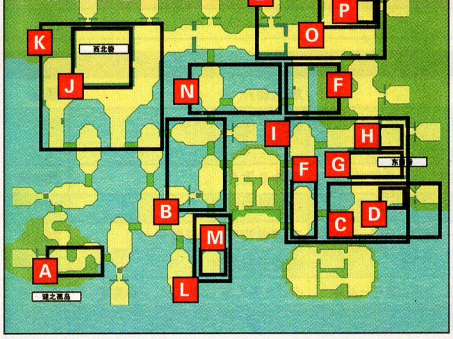


风魔小太郎全关卡 & 任务&事件一览

一、三方原乱入



二、大坂湾之战





小田原城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
5	南天梯车设置	天梯车到达设置地点
6	南天梯车破坏	天梯车被破坏
7	小田原城开门	事件 2 或 5 发生 or 事件 10 发生
8	兵粮库制压	事件 10 未发生 / 击破北条氏忠
9	一夜城包围	事件 7 发生 / 事件 10 未发生 / 丰臣秀吉进入 F 区域
10	北条军进军	事件 2、5、7 未发生 + 细川忠兴和金森长近败走 or 石田三成败走 orねね败走 or 事件 3 或 6 发生

关之原乱入：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	守备头を倒し、大筒を停止させよ	进入 A 区域	击破 4 个大筒守备头	200 两
2	福岛正则にお说教せよ	与福岛正则战斗	击破福岛正则	200 两
3	加藤清正にお说教せよ	与加藤清正战斗	击破加藤清正	200 两
4	立花暗千代にお说教せよ	与立花暗千代战斗	击破立花暗千代	200 两
5	岛津义弘を逃がさず、お说教せよ	与岛津义弘战斗且说教 9 发生	击破岛津义弘	200 两
6	服部半藏にお说教せよ	与服部半藏战斗	击破服部半藏	200 两
7	岛左近にお说教せよ	与岛左近战斗	击破岛左近	200 两
8	稻姬にお说教せよ	与稻姬战斗	击破稻姬	200 两
9	石田三成にお说教せよ	与石田三成战斗	击破石田三成	200 两
10	德川家康にお说教せよ	与德川家康战斗	击破德川家康	200 两

关之原乱入：事件一览

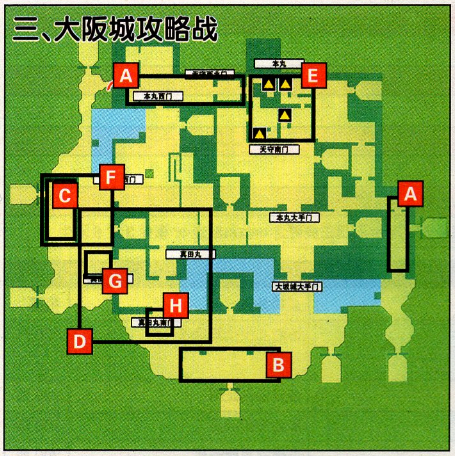
编号	事件名称	发生条件
1	阿国出现	击破东军、西军任一武将 / 战斗开始后一定时间
2	加藤清正出现	东、西军武将合计击破 3 人以上 / 进入 C 或 D 或 E 或 F 区域 / 战斗开始后一定时间
3	布施孙兵卫出现	事件 6、7 未发生 / 德川家康健在 + 击破福岛正则、加藤清正 or 击破东军武将 3 人以上 or 事件 4 发生
4	服部半藏出现	事件 3 发生 / 布施孙兵卫在战场上
5	西军进军开始	事件 8 未发生 / 德川家康、石田三成健在 + 击破东军武将 5 人以上 or 击破服部半藏
6	德川家康击破	石田三成健在 / 击破德川家康
7	岛左近出阵	事件 3、5 未发生 / 岛左近、石田三成健在 + 击破西军武将 3 人以上 or 击破平冢为广、富田重政 or 事件 8 发生
8	东军进军开始	事件 5 未发生 / 石田三成、德川家康健在 + 事件 7 发生后击破岛左近 or 击破西军武将 5 人以上
9	岛津义弘、退却开始	击破立花暗千代 / 事件 8 或 10 发生
10	石田三成击破	德川家康健在 / 击破石田三成

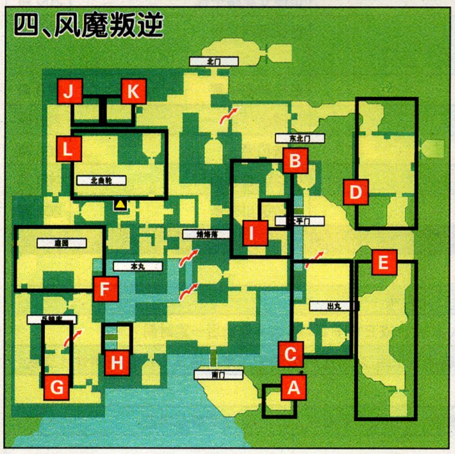
三方原乱入：任务一览

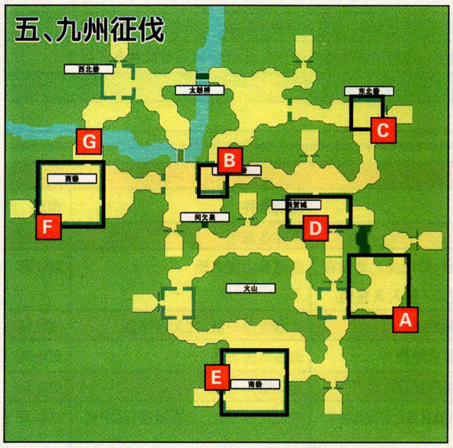
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	本物の德川家康を探し出せ	事件 1 发生	事件 3 发生	200 两
2	青山虎之助の幻术を解け	击破至少 1 名家康影武者 / 半藏影武者、青山虎之助健在 / 家康影武者至少 1 人健在 / 任务 7 成功 / 侵入 A 区域	击破青山虎之助	200 两
3	织田军の退却を阻止せよ	事件 4 发生 / 与泷川一益或佐久间信盛战斗	击破泷川一益、佐久间信盛	200 两
4	本多忠胜を击破せよ	事件 3 发生 / 事件 6、7 未发生 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
5	德川家康の归城を阻止せよ	事件 3 发生 / 事件 6、7 未发生 / 与德川家康战斗	击破德川家康	200 两
6	武田军の浜松城侵入を阻止せよ	事件 9 发生 / 三枝守友、土屋昌次、岛左近侵入 B 区域之前与其战斗	击破三枝守友、土屋昌次、岛左近	200 两
7	忍びの道から东砦に侵入せよ	半藏影武者健在 / 家康影武者至少 1 人健在 / 青山虎之助健在 / 击破至少 1 名家康影武者 / 玩家位于 H 区域	通过忍道侵入东砦	200 两

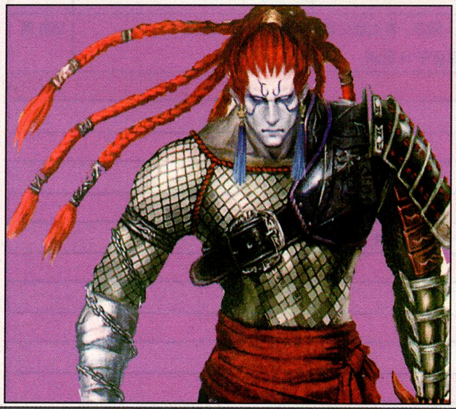
三方原乱入：事件一览

编号	事件名称	发生条件
2	影武者半藏	击破半藏伪装的家康影武者
4	逃げ出す织田军	佐久间信盛、泷川一益健在 / 击破任一家康影武者
6	家康归城	事件 7 未发生 / 德川家康侵入 B 区域
8	武田信玄出现	事件 7 发生后









大坂湾之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	毛利水军の中继地を制压せよ	战斗开始后一定时间 / 村上吉充生存 + 侵入 A 区域 or 与村上吉充战斗	击破村上吉充	200 两
2	毛利水军を上陆前に歼灭せよ	村上元吉、井上春忠、乃美宗胜任一生存 + 侵入 B 区域 or 与上述 3 人任一战斗	击破上述 3 名武将	200 两
3	兵粮部队を击破せよ	事件 1 发生 / 儿玉就英侵入 C 区域之前与其战斗	击破儿玉就英	200 两
4	和睦交涉を阻止せよ	事件 2 发生 / 事件 3 未发生 / 明智光秀、七里赖周生存 + 侵入 E 或 F 区域 or 与明智光秀或七里赖周战斗	击破明智光秀或七里赖周	200 两
5	织田军の本愿寺城侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 下间赖廉健在 / 森兰丸、前田利家、崛秀政、泷川一益侵入本愿寺之前与其战斗	击破森兰丸、前田利家、崛秀政、泷川一益	200 两
6	毛利军の织田本阵侵入を阻止せよ	事件 5 发生 / 村上武吉、因岛亮康、来岛通康侵入 J 区域之前与其战斗	击破村上武吉、因岛亮康、来岛通康	200 两
7	下间赖廉の退却を阻止せよ	事件 5 发生 / 下间赖廉侵入 L 区域之前与其战斗	击破下间赖廉	200 两
8	杂贺孙市の狙击を狙击せよ	事件 6 发生 / 杂贺孙市侵入 J 区域之前与其战斗	击破杂贺孙市	200 两

大坂湾之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	明智の和睦	击破村上元吉、井上春忠、乃美宗胜、儿玉就英、村上吉充 or 侵入 N 区域或 F 区域 or 战斗开始后一定时间
3	和睦成る	事件 2 发生 / 为侵入 O 区域 + 明智光秀侵入 P 区域 or 明智光秀狙击七里赖周
4	魔王出现	事件 3 发生 or 击破明智光秀 or 七里赖周
5	毛利水军现る	击破羽柴秀吉、森兰丸、九鬼嘉隆、泷川一益、前田利家、崛秀政 or 玩家或上述武将任一侵入 G 或 H 区域 / 事件 5 发生
6	杂贺孙市、出现	击破本愿寺军、毛利军武将 3 人以上

大阪城攻略战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	稻姬を救援せよ	事件 2 发生 + 接近稻姬 or 与黑田官兵卫战斗	击破黑田官兵卫	200 两
2	敌の德川本阵侵入を阻止せよ	事件 3 发生 / 蜂须贺小六侵入 B 区域之前与其战斗	击破蜂须贺小六	200 两
3	敌の北条本阵侵入を阻止せよ	事件 4 发生 / 池田恒兴侵入 C 区域之前与其战斗	击破池田恒兴	200 两
4	出丸を制压せよ	事件 5 发生 / 杂贺孙市、神原康政、北条氏直健在 /D 区域附近与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
5	兵粮库を制压せよ	与羽柴秀长战斗	击破羽柴秀长	200 两
6	米泥棒を击破せよ	与侵入 F 区域的头目战斗	击破头目	200 两

大阪城攻略战:事件一览

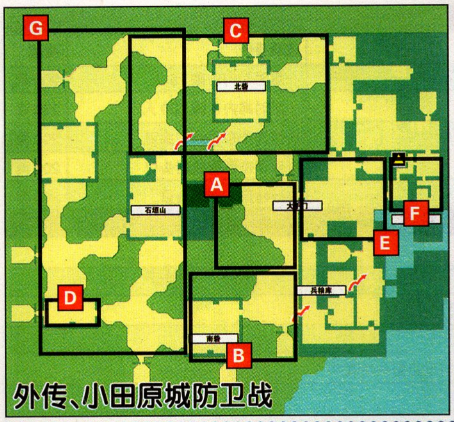
编号	事件名称	发生条件
1	胜负	战斗开始后
2	官兵卫の陷阱	事件 1 发生 / 黑田官兵卫健在 / 稻姬侵入 A 区域
3	蜂须贺队出现	侵入大阪城内且事件 2 发生
4	池田恒兴、出阵	池田恒兴健在 / 侵入大坂城内
5	困难な出丸	侵入大阪城内 or 侵入 G 区域附近 or 侵入 H 区域附近
6	ねね登场	侵入大阪城 2 阶
7	半藏 VSねねVS 风魔	接近ねね后
8	秀吉の门が开く	击破ねね后

风魔叛逆:任务一览

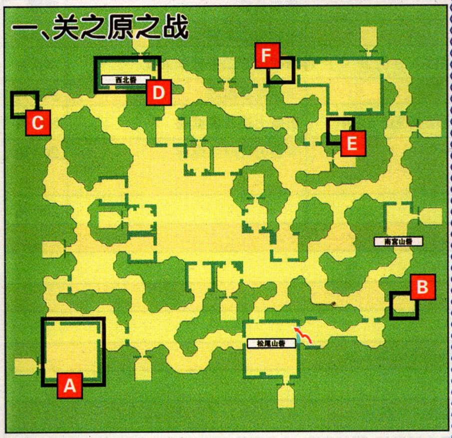
编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	服部半藏を南诘所まで护卫せよ	事件 5 或 6 发生且玩家接近服部半藏	服部半藏侵入 A 区域	200 两
2	小田原城大手门を开门せよ	本多忠胜健在 / 事件 8 未发生 / 任务 3 未发生 / 侵入 B 区域	事件 8 发生	200 两
3	出丸の炮击を止めよ	本多忠胜、松田宪秀健在 / 任务 2 未发生 / 侵入 C 区域	击破松田宪秀	200 两
4	德川本阵を防卫せよ	事件 11 未发生 / 成田氏长、原胤长任一健在 / 侵入 D 区域	击破成田氏长、原胤长	200 两
5	南街道を开放せよ	事件 11 为发生 / 伊东政世健在 / 侵入 E 区域	击破伊东政世	200 两
6	稻姬を救援せよ	事件 9 发生 / 稻姬健在 / 与北条氏照、上杉氏宪、上田宪定任一战斗	击破北条氏照、上杉氏宪、上田宪定	200 两

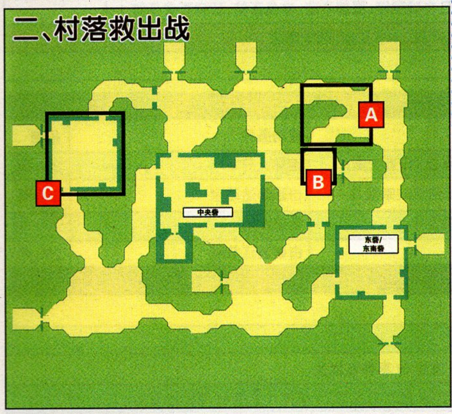
风魔叛逆:事件一览

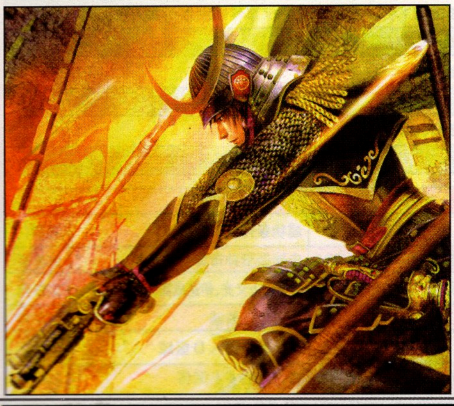
编号	事件名称	发生条件
1	风魔叛逆	玩家进入天守三阶后
2	德川动く!	事件 3、4 未发生 / 击破北条氏政
3	德川动く?	事件 2 未发生 / 事件 4 发生
4	城外に逃げる氏政	北条氏政健在 / 北条氏政到达 F 区域
5	半藏がいました	事件 6 未发生 / 服部半藏健在 / 侵入 G 区域
6	兵粮を运び出す	事件 5 未发生 / 服部半藏健在 / 侵入 H 区域
7	稻姬动く	侵入 H 区域
8	大手门开门	击破北条氏房、北条氏光
9	稻姬、监禁	事件 10 未发生 / 稻姬侵入 J 区域
10	プレイヤ-、监禁	事件 9 未发生 / 侵入 J 区域
11	伊达军、登场	侵入 L 区域后经过一定时间



宫本武藏全关卡 & 任务&事件一览







九州征伐:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	井伊直政を救援せよ	事件2发生/井伊直政生存+与岛津义弘、岛津义久、岛津丰久任一战斗 or 侵入A区域	击破岛津义弘、岛津义久、岛津丰久	200 两
2	中央砦を制压せよ	事件3发生/神原康政生存/宫本武藏生存+与宫本武藏战斗 or 侵入B区域	击破宫本武藏	200 两
3	北东砦を防卫せよ	事件4发生/立花暗千代、酒井忠次生存+与立花暗千代战斗 or 侵入C区域	击破立花暗千代	200 两
4	岛左近の风魔本阵进入を阻止せよ	事件 5 发生 / 岛左近进入 D 区域之前与其战斗	击破岛左近	200 两
5	ねね本体を击破せよ	事件 6 发生 / 与ねね及其分身战斗	事件 7 发生后,击破ねね	200 两
6	包围から脱出せよ	事件 8 发生 + 与石田三成、安国寺惠琼、吉川广家、毛利秀元任一战斗	击破上述 4 名武将	200 两

九州征伐:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	合战开始	战斗开始后
2	岛津の钓り野伏	岛津义弘生存 / 井伊直政侵入 A 区域
3	武藏仁王立ち	宫本武藏生存 / 神原康政或武将侵入 B 区域
4	立花暗千代突击	立花暗千代生存 / 神原康政或玩家未侵入桥区域
5	左近动く	岛左近生存 + 侵入 B 或 C 或 E 区域
6	ねね分身现る	玩家或服部半藏进入 E 区域
7	分身ばれる	击破 5 体分身且服部和风魔位于南砦 or 击破 10 体分身
8	三成闭じ入め	石田三成生存 / 玩家或神原康政进入 F 区域
9	油断大敌	击破石田三成、ねね、岛左近、岛津义弘、立花暗千代、宫本武藏

小田原城防卫战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小田原城大手门を防卫せよ	事件 1 发生 / 千叶直重健在 / 与细川忠兴、崛秀政、九鬼嘉隆任一战斗	击破细川忠兴、崛秀政、九鬼嘉隆	200 两
2	天梯车を破坏せよ	事件 2 发生 / 天梯车健在 / 天梯车到达小田原城之前与其战斗	破坏天梯车	200 两
3	北条氏照を救援せよ	事件 3 发生 / 北条氏照健在 / 与黑田官兵卫、山内一丰、胁坂安治任一战斗	击破黑田官兵卫、山内一丰、胁坂安治	200 两
4	小笠原康广を护卫せよ	小笠原康广健在 / 侵入 D 区域	小笠原康广侵入 E 区域	200 两
5	天守の破坏を阻止せよ	事件 4 发生 /ねね健在 / 侵入 F 区域	击破全部爆忍和火药壶	200 两
6	北条氏政を救援せよ	事件 6 发生 / 与德川援军任一武将战斗	击破全部德川援军武将	200 两

小田原城防卫战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	大手门を守れ	战斗开始后
2	丰臣の攻击·南	事件 1 发生
3	北砦の危机	事件 2 发生
4	ねね出现	任务 1、3 以及小笠原康广被击破任意 2 事件完成
5	天守炎上	ねね健在 + 任务 5 失败 or 任务 5 未发生且满足任务 5 失败条件
6	德川军到着	战斗开始后一定时间 or 事件 4 发生后,进入一夜城以西的 G 区域
7	一夜城开门	击破石田三成

关之原之战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	小早川を止めろ	事件 1 发生 / 松尾山砦东军武将进入 A 区域之前与其任一战斗	击破松尾山砦 3 名东军武将	200 两
2	岛津援护	事件 2 发生 / 与岛津义弘接触	到达 E 区域	200 两
3	100 讨	德川军全军撤退开始前 / 事件 3 发生	100 讨成功	200 两
4	家康を止めろ	事件 5 发生 / 德川家康退却到 B 区域之前 / 与德川家康接触	击破德川家康	200 两
5	宇喜多护卫	事件 6 发生 / 与宇喜多秀家接触	宇喜多秀家退却到 C 区域	200 两
6	前线部队击破	事件 5 未发生 / 与井伊直政、细川忠兴、藤堂高虎战斗	击破井伊直政、细川忠兴、藤堂高虎	200 两

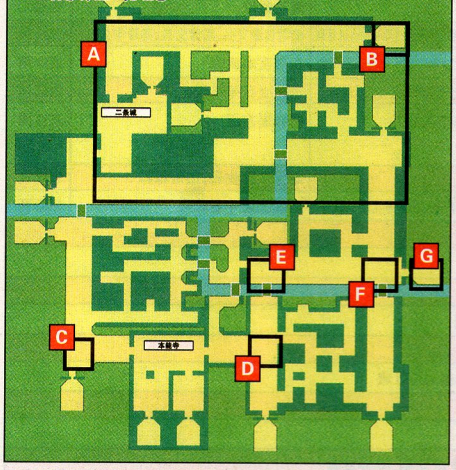
关之原之战:事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	宇喜多の危机	小早川秀秋健在
2	岛津の危机	岛津义弘生存 / 稻姬、黑田长政生存 + 任务 6 完成 or 任务 1 完成
3	家康の危惧	德川家康生存 / 任务 6 完成 + 任务 1 完成 or 击破稻姬和黑田长政
4	东军本阵开门	在岛津义弘之前进入 E 区域 / 事件 5 发生 / 任务 3 完成
5	家康退却开始	德川家康健在 + 岛津义弘败走 or 岛津义弘进入东军本阵 or 任务 3 完成
6	西军撤退	任务 5 发生
7	佐佐木小次郎登场	德川家康退却到 B 区域 or 击破德川家康

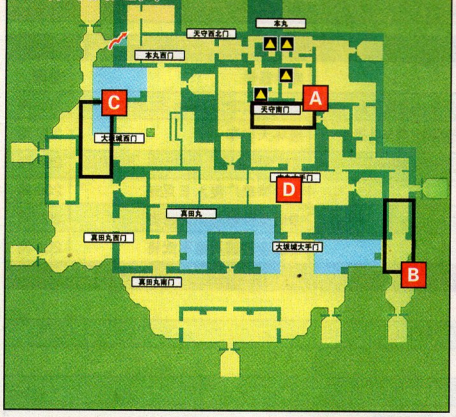
村落救出战:任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	民兵を救え	民兵健在 / 民兵与特定副头目战斗 / 接触民兵	击破特定 2 名副头目	200 两
2	孙市を倒せ	事件 7 发生 / 与杂贺孙市战斗	击破杂贺孙市	200 两
3	庆次を倒せ	事件 7 发生 / 与前田庆次战斗	击破前田庆次	200 两
4	一定时间·50 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 50 人	200 两

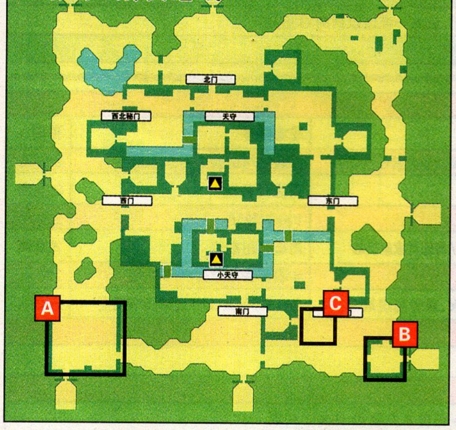
三、京洛动乱

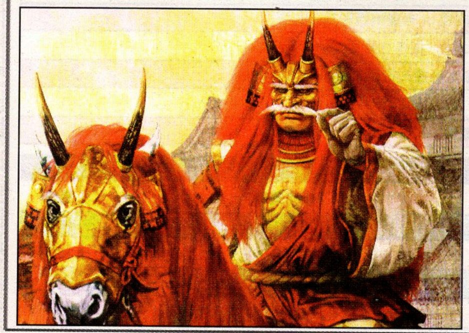


四、大坂之阵



五、江户城攻略战





村落救出战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
5	一定时间·75 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 75 人	200 两
6	一定时间·100 讨	事件 5 发生 / 随机发生该任务	一定时间内击破 100 人	200 两
7	东砦救援	事件 1 发生 / 与袭击东砦的副头目战斗	击破袭击东砦的副头目	200 两
8	西砦救援	事件 3 发生 / 与袭击西砦的副头目战斗	击破袭击西砦的副头目	200 两
9	村落を夺还せよ	事件 3 发生 / 与特定副头目战斗	击破特定 4 名副头目	200 两

村落救出战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	东砦の危机	战斗开始后
2	无谋な民兵	事件 1 发生 / 玩家、民兵与特定副头目战斗
3	村落夺还	事件 1、3 发生 / 击破特定 5 名副头目
4	山贼の二段构え	特定 4 名副头目健在 / 玩家侵入西砦附近与副头目战斗
5	山贼の挑发	事件 4 发生 / 玩家进入村落
6	村落乱斗	事件 4 发生 + 击破特定 3 名副头目 or 完成任务 4 或 5 或 6
7	乱入者たち	事件 5 发生 / 民兵全员健在 / 任务 4 或 5 或 6 完成

京洛动乱：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	德川家康の退却を阻止せよ	德川家康未退却 / 与德川家康战斗	击破德川家康	500 两
2	敌をおびき寄せろ	事件 2 发生 / 事件 4 未发生 / 宫本武藏侵入 A 区域	击破全部二条城牢人众	200 两
3	本多忠胜を击破せよ	事件 6 发生 / 与本多忠胜战斗	击破本多忠胜	200 两
4	德川军追击部队を扫讨せよ	事件 3 发生 / 与稻姬、服部半藏、本多正信、藤堂高虎任一战斗	击破上述 4 名武将	200 两
5	丰臣秀赖を退却地点まで护卫せよ	事件 4 发生	丰臣秀赖成功退却	200 两
6	佐佐木小次郎を击破せよ	事件 8 发生		200 两

京洛动乱：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川家康逃亡开始	战斗开始后
2	宫本武藏をおびき寄せ	丰臣秀赖到达 C 区域
3	德川军援军、武藏を狙う	事件 4 未发生 / 事件 2 发生时击破出现的 5 名牢人众
4	德川军援军、秀赖を狙う	事件 3 未发生 / 丰臣秀赖通过 D 区域
5	本多正信、移动开始	事件 3 发生 / 本多正信健在 / 丰臣秀赖通过 E 区域
6	本多忠胜、登场	事件 3 发生 / 事件 3 发生后一定时间且击破稻姬、服部半藏、本多正信、藤堂高虎任意 1 人
7	德川军全军撤退	丰臣秀赖到达 G 区域 / 击破稻姬、服部半藏、本多正信、藤堂高虎
8	佐佐木小次郎登场	事件 7 发生

大坂之阵：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	大筒车を破坏せよ	事件 4 发生 / 事件 5 未发生 / 大筒车健在 / 接近大筒车	破坏大筒车	200 两
2	伊达政宗天守侵入を阻止せよ	事件 2 发生 / 伊达政宗未侵入天守 / 与伊达政宗战斗	击破伊达政宗	200 两
3	稻姬の天守侵入を阻止せよ	事件 3 发生 / 稻姬未侵入天守 / 与稻姬战斗	击破稻姬	200 两
4	直江兼续を击破せよ	与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两

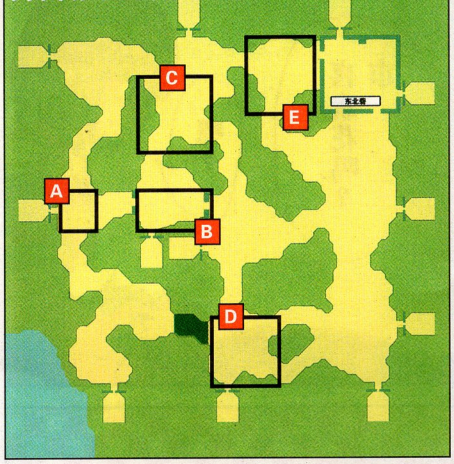
大坂之阵：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	德川军、天守へ进军	战斗开始后一定时间 / 侵入 A 区域
2	伊达政宗、天守へ进军	伊达政宗健在 + 侵入 B 区域 or 事件 5 发生 or 事件 6 发生
3	稻姬、天守へ进军	稻姬健在 + 事件 2 未发生且事件 4 发生 or 侵入 C 区域 or 事件 5 发生 or 事件 6 发生
4	德川军、大筒车准备	击破德川军 3 名武将 or 丰臣军武将被击破 1 名 or 事件 2 发生 or 事件 3 发生 or 战斗开始后一定时间
5	大筒车发动	事件 4 发生 / 事件 6 未发生 / 大筒车到达 D 区域
6	大筒车破坏	事件 4 发生 / 事件 5 未发生 / 大筒车被破坏
7	真田丸制压	直江兼续未开始进军 / 击破直江兼续
8	德川本阵、开门	事件 7 发生 or 击破德川本阵周围 4 名武将
9	丰臣军全军进军开始	除丰臣秀赖、真田幸村、直江兼续以外，丰臣军还有其他武将健在 / 事件 7、8 发生

江户城攻略战：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	伊达军击破	事件 1 发生 / 事件 3 未发生 / 杂贺孙市、伊达政宗健在 / 与杂贺孙市、伊达秀宗战斗	击破杂贺孙市和伊达政宗	200 两
2	本阵防卫	事件 1 发生 / 事件 3 未发生 / 最上义光、伊达成实、德川义直进入 A 区域前与其战斗	击破最上义光、伊达成实、德川义直	200 两
3	兼续击破	与直江兼续战斗	击破直江兼续	200 两
4	秀赖护卫	事件 5 发生 / 接近丰臣秀赖	丰臣秀赖进入 D 区域	200 两
5	上杉军を止めろ	事件 4 发生 / 上杉景胜、柿崎景家、伊达政宗、片仓重长进入 A 区域前与其战斗	击破上述 4 名武将	200 两

外传、天正御前仕合



江户城攻略战：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	伊达军の攻防	战斗开始后
2	不稳な城内	玩家或真田幸村进入江户城城内
3	空城の计	玩家或真田幸村进入江户城天守 3 阶
4	本阵の危机	事件 3 发生 / 进入江户城内 1 阶
5	秀赖退却	击破直江兼续、直江景纲 or 击破上杉景胜、柿崎景家、伊达政宗、片仓重长
6	德川秀忠出现	事件 3 发生 / 事件 5 发生
7	风魔の手向け	事件 5 发生 / 击破德川秀忠

天正御前仕合：任务一览

编号	任务名称	发生条件	成功条件	报酬
1	ねねと服部半藏を击破せよ	事件 1 发生	击破ねね和服部半藏	200 两
2	上杉军武将を击破せよ	事件 5 发生	击破直江兼续、上杉景胜、水原亲宪、甘铂景继、安田长秀	200 两
3	一定时间で100 讨	事件 2 发生 / 与倾奇者战斗	一定时间 100 讨完成	200 两
4	岛津军を合流させるな	事件 4 发生	在岛津义弘和岛津丰久回合前将 2 人击破	200 两
5	佐佐木小次郎を击破せよ	事件 10 发生	击破佐佐木小次郎	200 两

天正御前仕合：事件一览

编号	事件名称	发生条件
1	武藏と幸村	与真田幸村战斗开始后
2	倾奇者出现	侵入 A 区域
3	ねねと半藏の挟击	侵入 B 区域
4	岛津军との战い	岛津义弘健在 / 侵入 C 区域
5	上杉军との战い	与直江兼续开始战斗
6	风魔出现	击破真田幸村 + 侵入 D 区域 or 与岛左近战斗 or 事件 7 发生
7	前田庆次出现	任务 3 成功 / 侵入 E 区域
8	左近との战い	岛左近健在 / 与岛左近战斗
9	忠胜との战い	本多忠胜健在 / 与本多忠胜战斗
10	佐佐木小次郎出现	战斗开始后一定时间 / 任务 4 成功 / 击破岛津义弘、岛津丰久、真田幸村、前田庆次、直江兼续、ねね、服部半藏、上杉军全武将 + 击破本多忠胜 or 击破岛左近



似曾相识

KOEI 一向喜欢偷工减料，这次把一代的女忍换了个样子又拿了出来，不过从真田幸村的红颜知己变成了丰臣秀吉的结发夫妻，不晓得在大坂为了丰臣家最后希望冲锋陷阵的幸村会不会郁闷？要说他也挺惨的，不但丢了个女朋友，还被迫和前田、石田、岛左近这些怪物搅在一起……





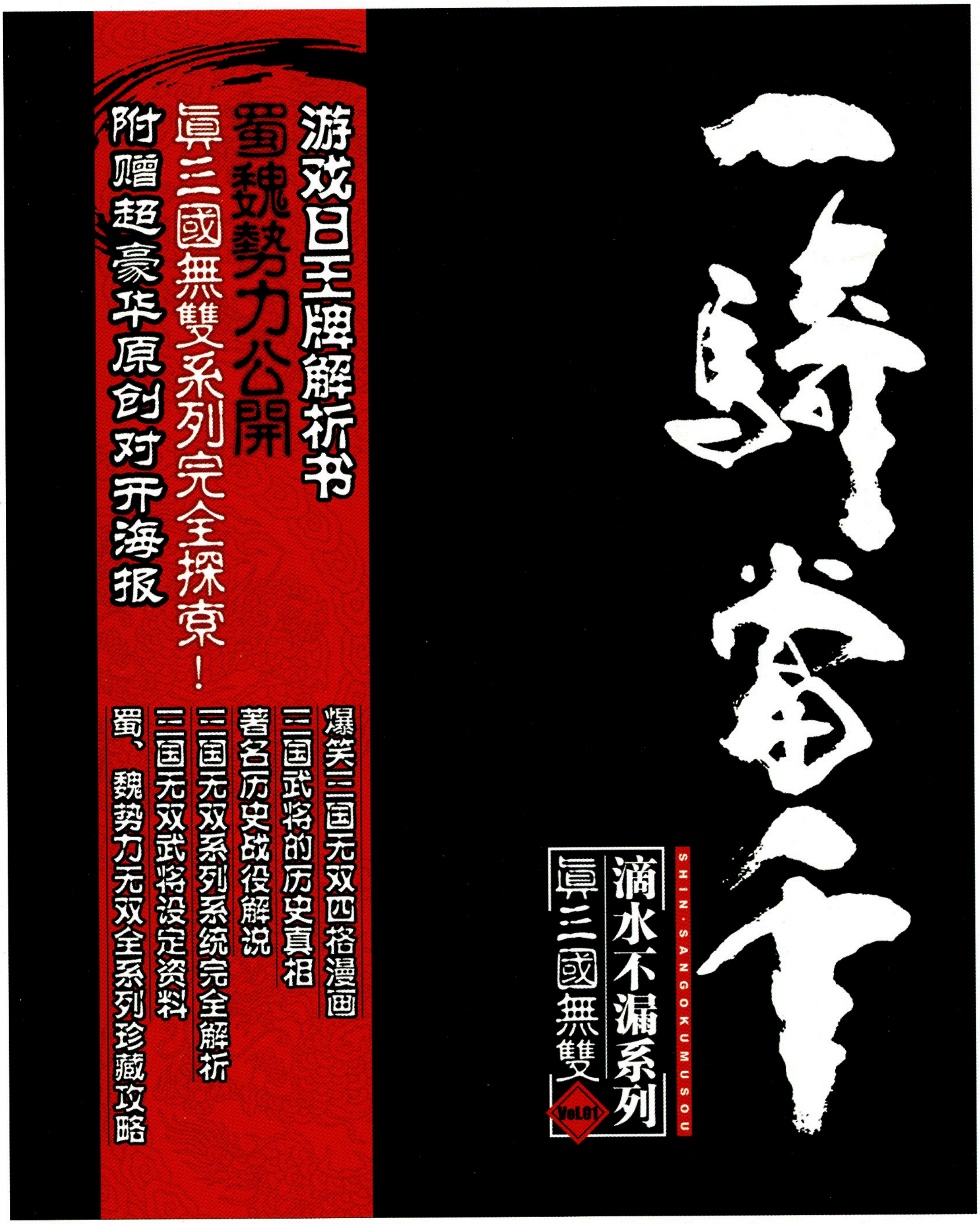
图：龙


美女发现♡
耶～！
誰是女的啊!?
撕
信长大人!!
不要走～
我要证明
哒哒哒哒哒～
真田幸村!!
前田庆次!!
直江兼续!!
石田三成!!
我们战国 4 in LOVE
出阵!
哇
三成
嗯?
市 喜欢花吗?
吱
吱
好美
吱吱

【无双系列攻略典藏集】

游戏日王牌游戏解析丛书　游戏日编辑部全力制作

滴水不漏系列第一弹



著名历史战役解说

三国无双系列系统完全解析

爆笑三国无双四格漫画

三国无双武将设定资料

蜀、魏势力无双全系列珍藏攻略

三国武将的历史真相

即将出阵！
无双系列完全探索

本次典藏本包括《真三国无双 2》开始 PS2 上所有无双正传作品（含《战国无双》系列；"帝国"未收录），因总计超过千页，考虑包装、定价、题材等因素，并吸取《第三次机战 α》攻略本经验，我们将以相对低廉的价格将该典藏本分批推出。

此次推出的是《一骑当千 VOL.01》，包括"蜀 & 魏"势力全武将解析，《真三国无双 2》、《真三国无双 2 猛将传》、《真三国无双 3》全部战场和战役解说。剩下部分我们将按大家反馈做进一步调整完善。

我们期待您的评价。

数字化用户

游戏日



2006.07
ISSN 1009-0843
9 771009 084001 07>